平成10年9月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第13巻第23号通巻232号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可



VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
August 30/September 15 No.232

ゲームセンターを
10倍面白くする本

# GAMEST

合併号
8 30/9 15
1998
特別定価 560円

Renewal（リニューアル）
さらにPOWER UPしたゲーメスト



## 特集
2大格闘ゲームの魅力を徹底検証
THE KING OF FIGHTERS VS STREET FIGHTER
ザ・キング・オブ・ファイターズ VS ストリートファイター

## 特別企画
アーケードゲームメーカー提供
レア物ゲームグッズ
PRESENT SPECIAL

## 攻略
ストリートファイターZERO 3
サイキックフォース2012
ソウルキャリバー
電脳戦機バーチャロン
オラトリオタングラム

今夏もまたふたつの炎が燃え上がる

# K.O.F.'98
ザ・キング・オブ・ファイターズ

# 能力大戦勃発。第17回ゲーメスト杯開催決定!

**＜東京地区＞**

●ゲームINNメイト／杉並区阿佐ヶ谷南2-14-10倉橋ビル●五反田バトルアレイ／品川区東五反田2-2-2●町田バトルアレイ／町田市原田町4-11-15サンホテル1F●ガリバー目白店／東京都豊島区目白3-4-12鳥幸ビル2F●ゲームファンタジアでんえん／東京都渋谷区宇田川町25-2渋谷でんえんビル1～3F●ギャレッソ新宿店／東京都新宿区西新宿7-1-7●ゲームUFO町田ターミナル口店／東京都町田市原町田4-7-3●トレジャー赤羽店／東京都北区赤羽西1-5●BET, 5'（ベットハーフ）／東京都新宿区高田馬場1-28-4●トライアミューズメントタワー／東京都千代田区外神田4-3-10●シルクハット京急蒲田／東京都大田区蒲田4-19-3●AMサントロペ池袋／東京都豊島区東池袋1-29サントロペビル2F●G-Model神保町店／東京都千代田区神田神保町1-26、1F●G-Model荻窪店／東京都杉並区荻窪5-30-12グローリアビル2F●プレイランドオリンピア／東京都府中市片町2-21-14●大久保アルファステーション／東京都新宿区百人町2-17-2コスモス百人町ビル●ゲームセンタートーヨコ北千住店／東京都足立区千住2-61-20アネックスビル2F●TILT神保町／東京都千代田区神田神保町2-14-4朝日神保町プラザ●タイトーイン日本橋／東京都中央区日本橋1-3-18●モア／東京都新宿区新宿3-23-14●タイトーイン高田馬場／東京都新宿区高田馬場4-5-10●G/C大安／東京都目黒区祐天寺2-2-11●スタジアム 002 ランブル／東京都大田区山王2-2-13●タイトーインタイヘイファンランド／東京都品川区荏原3-5-18●タイトーステーション浅草／東京都台東区浅草27-3●TILTオリンピア／東京都北区赤羽1-13-1●タイトーステーション渋谷／東京都渋谷区渋谷1-24-12 東映プラザB1●タイトーインゲームワールド／東京都新宿区新宿3-35-8●ウエーブ／東京都千代田区神田鍛冶町2-12-12●タイトーイン703／東京都墨田区東向島2-30-11●タイトーイン綾瀬／東京都足立区綾瀬4-9-29●タイトーインロサ／東京都豊島区西池袋1-37-12ロサ会館1F●タイトーステーション高田馬場／東京都新宿区高田馬場1-35-3 BIC BOX 6F●タイトーステーション新宿／東京都新宿区新宿3-22-7●タイトーステーション池袋／東京都豊島区東池袋1-50-35パルコ●メダリオン・タイトールドウス／東京都豊島区南池袋1-27-8松平ビル●ランブル プラザ／東京都豊島区東池袋1-42-1●タイトーイン町田中央／東京都町田市原町田6-11-8●アミューズメントスペースUFO／東京都八王子市三崎町2-9三崎町ビル1F●アミューズメントスペースASO:VIVA!／東京都渋谷区恵比寿1-10-5●ゲームコーナーいこい／東京都立川市

**＜中部地区＞**

●Mr. フラミンゴ／静岡県浜松市泉2-2-54●Mr. フラミンゴ袋井店／静岡県袋井市堀越3-19-13●カブコサーカス新潟東／新潟県新潟市大形本町3-1-2ジャスコシティ新潟東内アミューズメント棟●U3（ユースリー）／静岡県富士市吉原2-12-10●ゲームプラザMOOR-GE（ムーゲ）／静岡県沼津市岡一色374-5●タカラ島古町店／新潟県新潟市古町通8番地1493●テクノドーム竜宮店／愛知県名古屋市港区竜宮町1番●ファンタジックランド大府店／愛知県大府市中央町3-100オスカドミー内4F●マルゲ屋名古屋市名駅店／愛知県名古屋市中村区名駅4-4-19ミスズビル2F●ミラクルドーム／静岡県富士市田島124-1●ハイテク遊園ニュースター／山梨県甲府市国母5-20-16●セイタイトー イマジン／新潟県新潟市大形本町338-2●セイタイトー有明／長野県南安曇郡穂高町大字有明5896-1●TAC上諏訪店／長野県諏訪市杉菜池1918番地●セイタイトー マンハッタンX／山梨県北巨摩郡双葉町下今井3672-1●サムソン千代田橋オレンジガーデン店／名古屋市千種区千代田橋2-1-1オレンジガーデン内●アミューズメントシティはみんぐたうん●タイムトンネル国府宮／愛知県稲沢市松下2-1-6●アミューズメントパークアリス金山店／名古屋市中区金山1-14-9長谷川ビルB1F●OZ浜松宮竹店／静岡県浜松市宮竹町322-1●ツタヤランド焼津店／静岡県焼津市八楠3-18-5●アラジン富士店／静岡県富士市永田町2-99●ツタヤランド静波店／静岡県榛原郡榛原細江2146●J-LAND／新潟県

**＜近畿地区＞**

●遊スペース NEO-3／神戸市中央区北長狭通1-2-11●遊スペース ルート3／神戸市西区伊川谷町有瀬633-1●遊スペース スプラ／兵庫県加古川市加古川町備後字南備後●ビバ・サーカス桜井店／奈良県桜井市大字宮542-1●サクセス・ロード／兵庫県神戸市中央区東川崎町1-5-7情報文化ビル●タカラ島峰山店／京都府中郡峰山町新町1606-1●ネオ アミューズメントスペース a-cho／京都市中京区寺町通四条上る東大文字町302A-breakビル2F●GAME'S WILL／京都府京都市左京区一条寺高槻町20-1●タイトーイン001深江／兵庫県神戸市東灘区深江北町4-32●タイトーイン甲子園／兵庫県西宮市二見町3-24興信ビル●アミューズメントスペースガオラ／滋賀県草津市野路町2135番地の1●ゲームプラザ・ローレン／和歌山市広寺町1-57

**＜大阪地区＞**

●Reno駅前第3ビル店／大阪市北区梅田1-1駅前第3ビルB2F●Reno戎橋店／大阪市中央区難波3-7-4●アミューズメントプラザ・カマロ道頓堀店／大阪市中央区道頓堀1-6-4●チャレンジャー関大前店／大阪府吹田市千里山東1-14-2●マルゲ屋大阪梅田店／大阪府大阪市北区芝田1-4-8北阪急ビル1F●マルゲ屋大坂上六店／大阪市天王寺区上本町6-3-31●ボウルタカハシゲームコーナーOSG／大阪市阿倍野区阿倍野筋1-6-21●アスパ4アポロビル／大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-3アポロビル4F●タイトーイン豊中／大阪府豊中市玉井1-9-3●ジョイランド天六／大阪府大阪市北区天神橋6-4-9 ●G/P千里／大阪府摂津市千里丘1-10-15●ムーンライト弁天町／大阪府大阪市港区弁天町1-2-1●タイトーイン606／大阪府大阪市東住吉区針中野3-1-28●タイトーインTHIRTY EIGHT／大阪府箕面市牧落2-7-11●タイトーイン石橋／大阪府池田市石橋2-2-9

**＜中国・四国地区＞**

●アミパラここじゃ店／広島県東広島市西条町下見4459-1●ゲームえの木／高知市旭町3-104●スーパーパンキーズbyミレニアム／岡山市表町1-11-18ファンQ岡山1F・B1●アミューズメントパーク11／香川県高松市浜ノ町59-10●コインズ藤塚（P-4）／香川県高松市藤塚町3-8-12●サーカスサーカスライオン店／香川県高松市百間町9-5●サーカスサーカス支度店／香川県大川郡支度町支度1057●アミューズメントパーク9／香川県丸亀市土器町東6-457-1●サーカスサーカス坂出店／香川県坂出市江尻町1000番地1●タカラ島松山店／愛媛県松山市大街道2-6-8●ブラックジャック広島店／広島県広島市中区新天地1-21●レンジ／岡山県岡山市駅元町29-14●ジョイランドタイトーイン／島根県松江市西津田5-1-15●タイトーインアミュージングゾーン／鳥取県米子市西福原1-1-47●タイトーイン高松／香川県高松市常磐町1-9-1●タイトーイン久米店／愛媛県松山市南久米153-4 ●パルティ／徳島県

**＜九州地区＞**

●高宮ラッキーゲームセンター／福岡県福岡市南区高宮1-6-12●タイトーイン 607／福岡県北九州市八幡西区黒崎2-5-19●タイトーステーション長崎／長崎県長崎市家野町6-2●タイトーイン思案橋／長崎県長崎市本石炭町34-2●Bee1春日／福岡県春日市岡本町2-21ゼルコアビル1F●夢咲創庫（ゆめさきそうこ）／那覇市安里2-3-6●FESTA東バイパス店／熊本県熊本市保田窪2-12-20

今回の店舗リストは、7／15までのものです。最新の店舗リストは8／30発売号にて掲載します。

## その他の決勝大会への参加方法 ※店舗予選で優勝する以外に決勝大会に参加する方法として以下の2つの方法があります。

### ■「サイキック・アライアンス」（参加チーム大募集）

通常のゲーメスト杯以外の枠として3人対3人のチーム戦を行います。次の応募要領をご確認の上、封書にてご応募ください。

応募要領: a. 3人1組のチームでご応募ください。b. チーム名、代表者（リーダー）、残り2名のサイキックネームをご記入ください。c. 3名の使用キャラクター名をご記入ください（隠しキャラ使用可）。d. 代表者（リーダー）のご本名、ご住所、ご連絡先をご記入ください。e. 必ずチーム名、チーム結成の由来、チームPR（文章・写真・イラスト等表現方法は自由）をご記入ください。これが審査基準となります。

### ■ギャラリー募集

ゲーム大会には直接参加できませんが、当日のアトラクション・イベントに参加してくださる方を募集します。次の応募要領をご確認の上、官製葉書、又は封書にてご応募ください。

応募要領: a. 参加希望人数をご記入ください。b. 代表者の方の、ご本名、ご住所、ご連絡先をご記入ください。c. よろしければPR等をお書きください。d. ギャラリー募集は抽選となります。

**5-3 （株）タイトー営業推進課「ゲーメスト杯PF2012」運営事務局　締切:平成10年9月21日（日）※当日消印有効**

rce 2012 World Tournament

主催：株式会社新声社「ゲーメスト」 共催：株式会社タイトー

TAITO®




サイキックフォース 2012™
PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE
©TAITO CORP. 1997

# 史上初、全国規模・超

## 開催されるお店をチェックしよう!

**＜北海道地区＞**

●(株)スガイ・エンタテインメント、スガイ北24／札幌市東区北23条西4-2-39●タカラ島北広店／北海道北広島市中央3-6-1●バンデット苫小牧駅前店／北海道苫小牧市木場町1-10-13●(株)マルゲ屋札幌店／札幌市中央区南二条西一丁目宮本ビル2F●タイトーイン札幌／北海道札幌市中央区南3条西4丁目12-1●タイトーイン琴似／北海道札幌市西区琴似1条2-5-3●セイタイトー レガロ／北海道札幌市東区北24条東21丁目1-13●セイタイトー ジャンプ／北海道函館市五稜郭30-18●タイトーイン旭川／北海道旭川市永山2条2-4-14●キャッツアイ清田店／北海道札幌市清田区清田一条1-20-1●キャッツアイ新札幌店／北海道札幌市厚別区厚別東五条1-1-10

**＜東北地区＞**

●ビバ・サーカス柏村店／青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41●ゲームタウン／福島県福島市万世町1-26●シルクハット仙台／宮城県仙台市青葉区一番町4-2-10●(株)マルゲ屋仙台店／宮城県仙台市青葉区中央4-9-13仙台ホリビル1F●ZOOOP／宮城県仙台市青葉区中央1-7-13●カレッジスクエア／山形県山形市小白川町1-1-7

**＜関東地区＞**

●ピンクパンサー／茨城県下妻市小島884-10●アミューズメントジャムジャム勝田店／茨城県ひたちなか市中根896-1●プラサカプコン横須賀店／神奈川県横須賀市若松町2-30-0100モアーズシティ内ゲームコーナー●シーサイドリゾート・アミューズメントパーク／栃木県宇都宮市睦町7-3●ベアランド前橋店／群馬県前橋市千代田町4-13-6●デジャヴー入間店／埼玉県入間市河原町1-10ダイゴビル2F●ギャレッソ津田沼／千葉県船橋市前原西2-15-16酒井ビル内●ゲームステージYOU&YOU大久保／千葉県習志野市大久保1-21-12●タカラ島秦野店／神奈川県秦野市平沢字久保頭●アムス・ラボ／茨城県つくば市竹園1-8-3エクセルビル1F●トライアミューズメントスポット Peak to PeaK／千葉県松戸市常磐平5-19-1 五香駅西口ビル3FA.B号●東京ガリバーみずほ台店／埼玉県富士見市東みずほ台1-4-10●ピーエルシー大久保／千葉県習志野市大久保1-17-12●アルファ21前橋店／群馬県前橋市国領町2-14前橋サティ2F●シルクハット所沢／埼玉県所沢市日吉町3-7●シルクハット京急川崎店／川崎市川崎区駅前本町16-1●ゲームスポットピア砂子／川崎市川崎区砂子2-1-13●AMサントロペ伊勢佐木町／横浜市中区伊勢佐木町3-96日活ビル3F／ピアAM綱島／横浜市港北区綱島西2-2-22●シルクハット本厚木A1／神奈川県厚木市中町2-5-5●アミューズメントショップフェリシダ(ラッキー中央店)／千葉市中央区富士見2-8-1●アミューズメントプレイスアビナ前橋店／群馬県前橋市荒牧町641●プレイステージMYTOWN／栃木県小山市城山町3-3-22●ゲームワールド／神奈川県横浜市綱島西1-10-10●タイトーイン615／神奈川県横浜市金沢区瀬戸町15-5●タイトーイン戸塚西口／神奈川県横浜市戸塚区戸塚4023●セイタイトー小田原／神奈川県小田原市扇町4-8-18●プレイランド ドラゴン／千葉県市川市市川1-4-17●タイトーイン大宮／埼玉県大宮市仲町1-66-1●セイタイトーステラ／埼玉県川越市新富町1-10-9●ジョイカム多賀店／茨城県日立市千石町1-6-4●エコープレーランド熊谷店／埼玉県熊谷市筑波2-66熊谷ショッピングビル内地下1階●GAME INNパラダイス／神奈川県川崎市多摩正登戸2973-3手塚ビル1-2F●スーパージョーカー藤沢店／神奈川県藤沢市南藤沢21-14江ノ電第一ビル●BOSS／神奈川県横浜市●パティオ／神奈川県横浜市

## ▶予選大会のご案内

**▶ルール** ▶ ■トーナメント形式のゲーム大会になります(募集人数はお店にお問い合わせください)。
■2ラウンド制、サドンデス有、使用キャラクターは申請時の固定制になります(隠しキャラ使用可)。
■ゲーム大会(予選トーナメント)優勝者1名が店舗代表者となり、決勝大会へ進めます。

**▶参加方法** ▶ ■エントリー用紙に記入後、お店のスタッフにお渡しください。■詳細はエントリー用紙をご覧になるか、スタッフにお尋ねください。

**▶応募宛先・締切**

ゲーメスト杯以外の決勝大会参加の方法である2点は、厳正なる審査・抽選後、御招待者には個別に御案内状を送付いたします。 **宛先:〒108-8648 東京都千代田区平河町2-**

17th Gamest Cup Psychic Fo

## ZUNTATA New Releases

ZUNTATA RECORDS 新譜案内



### サイキックフォース 2012 ～アーケード・サウンド・トラックス～

**8/21 on Sale!** ZTTL-0026(2枚組) 価格3,600円(税込)

**戦慄の異次元サウンド。あのサイキックバトルが帰ってきた!**

ゲームの全BGMや、「電車でGO!」のCMソングでおなじみのJunkie As Machineによるボーカルアレンジを収録。さらにゲームで使用された効果音、音声も収録した、コンプリートな2枚組CD!



### サイキックフォース 2012 AUDIO DRAMA Vol.1

**8/21 on Sale!** ZTTL-0027 価格2,550円(税込)

**サイキックフォース2012の世界がドラマで味わえる。オリジナル台本プレゼントキャンペーンも決定!乞うご期待!!**
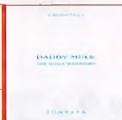
### Z-REPLICA

ズィー・レプリカ

**ファン待望の復刻版シリーズ登場!!**

往年の名作が、最新の音源で鮮やかに蘇える。A-ZAP、中山真奈美によるゲーム解説等のDJトラックを特別収録。メンバーによるオリジナルクリアーカード(手書きスコア)の初回特典付。

**NOW ON SALE!**



### Z-REPLICA VOL.1 "THE NINJA WARRIORS"

**名作"DADDY MULK"が、闇の世界を切り裂く!!**

OGRの作曲作品「ニンジャウォーリアーズ」登場!
今回はOGR自らキーボードを演奏、ギターにはMar.が参加!!
ZTTL-0024 ¥2,550(税込)



### Z-REPLICA VOL.2 "NIGHT STRIKER"

**名曲"URBAN TRAIL"が、夜の街を駆け抜ける!!**

Mar.の作曲作品「ナイトストライカー」登場!
今回はMar.自らギターを演奏、キーボードにはOGRが参加!!
ZTTL-0025 ¥2,550(税込)

早くもろ作目

# 巻頭スクープ!!

# 電車でGO!2 3000番台 高速編

TRAIN SIMULATION GAME

LET'S GO BY TRAIN! 2

TAITO

## 運転手の夏は、まだ終わらない!!

**電GO!シリーズの最新作を本誌がキャッチ!! その名も『電車でGO!2　高速編　3000番台』 電GO!2の全6路線に、追加路線10路線が加わった 怒濤の全16路線を走破せよ!!**

担当：GYU



### 電GO!シリーズ3作目が早くも登場!

昨年アーケードに登場したトレインシミュレーター、『電車でGO!』。電車の運転手になって、駅にダイヤどおりに停車させるといった斬新なゲーム性が大きな話題をさらったこのゲーム。年末にはコンシューマ版も発売され、大ヒットを記録した。

また、今年3月に続編として姿を現した『電車でGO!2　高速編』は、「通過」というシステムを加えたことで、未だに高い人気を誇っている…。

そして…突如降って湧いたようなニュースが飛び込んできた。

なんと電GO!2の発売から5カ月しか経過していないにもかかわらず、この夏、**再び電GO!シリーズの最新作が登場することが決定した**のだ。

前2作の筐体の出荷数が3000台近くに達することを記念して発売されるこの続編の名前は、その名も『**電車でGO!2　高速編 3000番台**』(以下3000番台と省略)。今回は、現時点でわかっているこのゲームの仕様について、余すことなく紹介していきたい。




人気路線ナンバー1、山手線がついに復活！停車駅は全部で13！スコアが熱くなりそうだ。

### 電GO!2とはココが違う!!

一応、『電車でGO!2　高速編』(以下高速編)のニューバージョンと位置づけられている、この3000番台。基本的なゲームシステムこそ高速編と同じだが、それ以外は大幅に変更されている。

まずプレイできる路線が、高速編では6路線だったのに対し、3000番台では10路線も追加され、計16路線と大幅に増えている。もちろん新規車両も盛り沢山。今までは対向車両に過ぎなかった電車を運転することが可能だ。

また、バリエーションに富んだ路線構成にも注目したい。高速編では「通過」がゲームの核になっていたが、**3000番台ではオール停車駅だけの路線や、デフォルトで停止信号が表示される路線**など、バラエティ豊かになっている。

そして路線が複雑になったからといって、難度が上がったというわけでもないところがポイント。ペナルティの判定基準などは、高速編よりもやさしくなっているぞ。

もはや『電車でGO!3』と言ってしまっても過言ではない、この3000番台。稼働予定となる9月上旬まで、しばし待て!!




関西の雄・東海道本線（神戸線）が登場！各停から快速まで、種類はなんと4種類！

ステーションスクエア
ティバル'98」にて
かになる!

**真夏の祭典!電GO!ファン熱狂の宴!**

## 電GO!フェスティバル'98

**●日時：8月23日(日)、正午START予定**
**●場所：東京・新宿ステーションスクエア**（JR新宿駅東口 新宿アルタ前）

前号でも告知したように、当日は「日本一運転士決定戦」を始めとして、電GO！に絡めたさまざまなアトラクションが目白押し！もちろん今回紹介した最新作『電車でGO！2　高速編　3000番台』も、発売に先がけてお披露目の予定。もうこれは、行くっきゃない！

## 京浜東北線




**209系(中級)**
快速 横浜～上野

## 山手線




**205系(上級)**
普通 東京～新宿

## 奥羽本線




**701系(中級)**
普通 秋田～大曲

## 田沢湖線




**701系5000(中級)**
快速 雫石～盛岡

## 秋田新幹線




**E3系(中級)**
特急 大曲～盛岡

## ほくほく線(特急はくたか号)



**485系 485-3000系(中級)**
特急 直江津～六日町

## 東海道本線




**201系(上級)**
普通 大阪～神戸

## 東海道本線




**207系(中級)**
普通 大阪～神戸

## 東海道本線




**221系(上級)**
快速 大阪～神戸

## 東海道本線




**223系(中級)**
快速 大阪～神戸




## 追加路線が10路線！鉄っちゃんウハウハ！

プレイできる路線が大幅に増えたことが、3000番台の最大の特徴。上の画面写真にあるように、今回は4つの地方（地区）から1つを選択して、それからさらに路線を選択するシステムなっている。停車メインの各停路線から、通過メインの高速路線まで、種類は幅広い！




電GO！2のロケテストの際に存在した、京浜東北線（横浜～品川間）が登場。




秋田新幹線こまちも、区間を変更して再出発！終点・盛岡ではなんと…。

## 8/23(日)、新宿「電GO!フェス その全貌が明ら

次号（9／30号）にて、追加路線10路線を徹底解説！お楽しみに！

# ゲームの新しい方向性を見いだせるか？

# インタビュー

# SPIKEOUT™

©SEGA 1998

この夏一番話題のゲームといえばこの「スパイクアウト」だろう。その存在は公表されたもののゲームシステムはすべてが謎に包まれたままだ。そこで今回は開発者であるAM二研副部長名越捻洋氏にインタビューをしてきたぞ。

## DIGITAL BATTLE ONLINE

**鈴木**：まずはこのスパイクアウトというゲームは、一体どんなゲームかというところから聞いていきたいのですが。

**名越**：どちらかというとオーソドックスなアクションゲームです。ファイナルファイトっていうゲームが昔ありましたよね。僕はすごく大好きで、会社にも基板があって死ぬほど遊んだんですけど、似たようなことを3Dでやろうとするとそれだけで随分斬新だったりするんですよ。

当時ファイナルファイトやってた人はけっこう年いってると思うんですよ。順調に行けばバーチャファイターに流れた人たちが結構いるだろうと。そのへんの人が、同じテクニックで昔のカテゴリーのゲームを楽しむ形で面白く遊んでもらえれば非常にいいかなっと。

バンバン敵をなぎ倒す、ライトユーザー向けな切り口もあるんですが、結構ゲーム性自体は凝ってるんで、意外とコアユーザー向けのゲームなのかな？って気もします。

## ガードがない、それがアクションゲーム

**名越**：また、操作面の大きな特徴として今回ガードが無いんですよ。

**鈴木**：ガードがない？

**伊勢**：相手の攻撃にどう対処するんですか？

**名越**：よけるか、うけとめてでも自分の攻撃をあてにいくかのどっちかです。要するに殴るか殴られるしかないです。

**伊勢**：昔のそういうアクションゲームに通じた面白味っていうのに爽快感であるとか、相手を一方的に殴るとかそういう部分があると思うんですが、それが対戦格闘ゲームになって、駆け引きになるとか、読み合いになるという部分に変わっていったと思うんです。スパイクの場合はどっちかっていうと、昔の爽快感を追い求めたゲームっていう形になるんですか？

**名越**：そうですね。どっちかっていうと、アクションゲームって呼ばれたいっていうのがありました。格闘ゲームみたいなジャンケンは今回はいらないと割り切ったのが半年くらい前です。それまではたしかにガードはあったんですけど、やめたらやめたでそれが面白かったんですよ。で、いいやと（笑）。

**ぜんじ**：敵がバリバリ出てきて、それをバリバリ倒していくっていう…。

**名越**：ええ、ひっきりなしに出てきます。シーンの背景の状態であるとか、そのコンディション、アンジュレーションってのが今回の鍵になってます。そのへんに応じて出てくる数のメリハリとかはあります。レーダーがちゃんと付いてますんで、そこから自分の進むべき方向にからめて、敵の濃いいとこ、薄いとこをちゃんと考えて進んでいくようなタイプのゲームです。

**ぜんじ**：マップ上の自分の位置関係ははっきりとわかる感じですか？

**名越**：はっきりわかりますし、味方の体力ゲージも表示されます。基本的には、スタートポイントからゲートっていうか出口側にとにかく進んでいくゲームです。ただそこで敵がプレイヤーをどう阻むか、そこにバーチャのメインプログラマーの死ぬほどの苦心作があります。寄ってきたり寄ってこなかったり、自分が逃げれば走って賢く追ってきますし、そのへんの駆け引きは楽しめる所だと結構思います。逆にいえば、なかなかそこが難しくて、それだけで半年くらいかかりましたね。

## 協力でもバラバラでも楽しめるそれがスパイクアウトだ

**鈴木**：あとはやっぱり核になっていく部分だと思いますが、協力プレイのバリエーションていいましょうか、どういうところに協力プレイの面白さを見いだせるような

主人公のスパイク。直線的に技を繰り出すタイプのキャラクターだ。他には回転技を駆使するタイプの天心など、各キャラとも個性的な技を持っている。



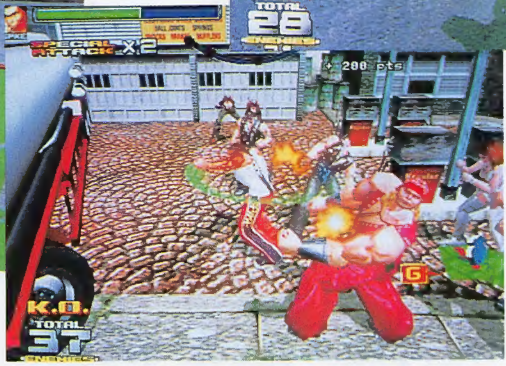
キレのいい足技を得意とするリンダ。操作系はPKを廃止し、リンダの場合は足技メインのキャラクター特性をもつ。



スパイクアウトのゲーム性のウリである、チャージのシステム。通常技で殴っている間に、ためておいた大技を繰り出すことができる。写真はパワーを貯めているところ。



周囲の敵を一掃する回転系の技は、各キャラがもっている。スパイクの場合は、パンチしたままくるっと回る。



投げ技は、他の敵を巻き込んでダメージを与えることもできる。狙って投げつけていこう。

ゲームになっているのですか？

**名越**：通信で同時プレイが可能なわけですが、いわゆる普通の通信ケーブルでそれぞれ繋いでますから、キャビネットの仕様としてはきわめてドライブゲームに近いんですよ。

　自分の動きがあって、その中で自分の立場、協力者の立場、その協力者に迷惑をかけたりかけなかったり、というようにゲームは進んでいきます。また、自分の味方をつかんで味方を投げることもできますんで、その使い分けであるとかが面白いフィーチャーであると思います。

　また、逆に協力プレイの泣きどころっていうと、協力しようとしなければ絶対にしない。かといって露骨に煽ると幅が逆にせばまる。協力しかしなくなって結構両極端なんですよね。ですから、まずは通常攻撃を相手にどんどん当てていく楽しさをメインに考えています。もちろん協力プレイ用のドデカイ技もあります。たとえば囲まれた時に一気に跳ね返すとか。それは回数が限られているんですよ。なるべくお互いがお互いのジャマにならないように、どんどん人のやっているところに飛び込んでみる、そして2人がホントに意識して「せーの」でやらなければいけないものに関してはむしろ特殊な形にもっていくように最終的にしました。そうでないと普通に殴る蹴るという目的が非常に希薄になっていった時期があったんで、そのへんのウエイトは最近になって変えたところはあります。

**伊勢**：このゲームにはアイテムみたいなものはありますか？

**名越**：これからどうなるかわからないんですけど、アイテムを一応入れてみたんです。やっぱり拾うと楽しいんで(笑)、まあやろうかなあと。ただ落ちたものを食べたりはしないと(笑)だけして。

**ぜんじ**：アイテムだったら相手にとらせるか、どっちをとるかとか、味方同士で受け渡しできるとか…。

**名越**：ええ、それはやろうと思っています。実は入ってないんですけど、作るのは難しくないんで。そういうのって、アーケードっぽくないですけど、もうやってもいいんじゃないのって(笑)気もちょっとあるんですよ。基本的に日本人って知らない人同士で協力プレイってやらないと思うんですけど、自分で最初からっていうのと、どのゲームがいま動いていて、どれに参加するのかは、自分で選べるようにしようと思っています。

## アクションゲームの神髄をつかんだ！

**ぜんじ**：やっぱり一番目指したかった所というのはアクションといわれるような…。

**名越**：アクションゲームですね。もちろんモーションがかっこいいとかも大事ですが、結局キモは敵のリアクションであったりそういうところだと思います。一つ勉強になったのは、このキャラを自分で、インタラクティブで操作しているときに、何をプレイヤーに感じさせてくれているのかが良ければ、結局勝手にいってくれるんじゃないかというのが見えてきたということです。

　もちろんデザインに、はやりとか文化とか最低限意識しないといけないものはあります。でも要はプレイ感覚みたいなところにキモがあるんだろうなあと自分なりに見えてきたと思います。それはどっちかっていうとアクションゲームっていうふうに割り切ったおかげで見えてきた所なのかなあという気もしてるんですよ。

**鈴木**：まあ、早く見たい(笑)って結論になっちゃうんですよね(笑)。

**ぜんじ**：このゲームってある意味新しくノウハウを蓄積したって感じがあると思うのですが。

**名越**：それはすでにこの時点でありますよ。外のスタッフにもよく言われるんですけど、ここで終わっちゃもったいないって(笑)。でも今はこの作品を造り上げることで頭がいっぱいですね。

**鈴木**：じゃあ、ゲームが見られる日を期待していますのでよろしくお願いします。では、本日はどうもありがとうございました。



第17回ゲーメスト杯争奪

# サイキックフォース2012 全国大会

PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE



主催：(株)新声社ゲーメスト／共催：株式会社タイトー

## 98年11月中旬開催予定！詳細は、次号(8/30発売号)にて発表！

決定！

＜8/30発売号にて、追加予選店舗も併せて発表＞

巷で大人気の『サイキックフォース2012』が、この度、第17回ゲーメスト杯として開催されることが正式決定いたしました。

決勝大会の日時・場所などについては、次号（8／30発売号）にて発表する予定ですが、決勝大会に出場するためには、この夏全国的に展開される、予選大会を勝ち抜かなければなりません。

### 予選大会のご案内

というわけで、予選大会についての概要は以下の通りです。

**●予選開催期間：8月中旬〜9月中旬**

**●エントリー受付期間：8／3(月)〜**

※「予選開催日」「エントリー受付期間」の正式な日程（期間）は、各店舗ごとに異なります。直接お店のほうにご確認ください

**●予選実施店舗**

表紙ウラ「タイトー広告ページ」の、予選実施店舗リストをご参照ください（追加分は、次号・8/30発売号にて掲載予定です）。

**●参加方法**

予選実施店舗に置いてる、専用エントリー用紙に必要事項を記入し、エントリー受付期限内に、店舗スタッフにお渡しください。

**●ルール**

・トーナメント形式のゲーム大会になります（募集人数は店舗スタッフにお問い合わせください）

・勝敗は2ラウンド制、サドンデス有り、**初心者モードは使用不可**

・使用キャラクターは、申請時に登録したキャラを必ず使用（すべての隠しキャラが使用可能です）

・トーナメント優勝者1名が店舗代表者となり、決勝大会へ進出することができます

**●注意事項**

・決勝大会の会場までの交通費などは、参加者の負担となります。予めご了承ください

・決勝大会のご案内（当日のルール・場所・日程など）は、別途連絡いたします

・未成年の参加の場合、親権者の許可が必要となります

・**店舗代表者になられた方は、別の店舗での予選大会に出場することはできません。また、右記「サイキック・アライアンス」「決勝大会ギャラリー」への応募も、原則的に受け付けません。**

見事、店舗代表者になられた方には、後日、大会事務局より電話連絡、案内状の送付をいたします

### 3on3バトル「サイキック・アライアンス」決勝大会ギャラリー 参加者募集

**■3on3バトル「サイキックアライアンス」参加チーム募集**

決勝大会のアトラクションとして行われる、3vs3のチーム戦の参加者を募集します。必ず3人1組のチームで、下記の必要事項をご記入のうえ、封書にてお送りください。

**●チーム名、代表者（リーダー）、残り2名のサイキックネーム**

**●3名の使用キャラクター名（すべての隠しキャラ使用可）**

**●代表者（リーダー）の、氏名、住所、連絡先**

**●チーム名、チーム結成の由来、チームPR（文章・写真・イラストなど、表現方法は自由）の3点**

**※これが書類審査基準となります。お忘れのないように！**

**■決勝大会ギャラリー募集**

ゲーム大会には直接参加できませんが、当日のアトラクションイベントに参加してくださる方を募集します。下記の必要事項をご記入のうえ**①官製ハガキ②封書③ゲーメストに付いている専用ハガキ**の、いずれかでご応募ください

**●参加希望人数（何名でも可）**

**●代表者の氏名、住所、連絡先**

**●ギャラリーとしての参加意気込み、PRなど**

### 応募あて先、締め切りについて

上記2つの募集については、厳正なる審査・抽選後、後日代表者の方にご案内状を送付いたします。

〈あて先〉

〒108-8648　東京都千代田区平河町2-5-3

㈱タイトー　営業推進課「ゲーメスト杯PF2012」運営事務局

「○○○」参加希望　係

〈締め切り〉

**平成10年9月21日(月)　当日消印有効**

**大会に関するお問い合わせ先**

株式会社タイトー　営業推進課　「ゲーメスト杯PF2012」運営事務局

TEL 03(3222)4840　FAX 03(5213)7459まで

# 夏の暑さを吹き飛ばせ！ファン待望新作続編タイトルを徹底解析！！

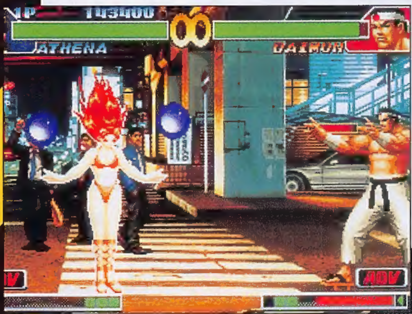
## STREET FIGHTER ZERO 3



## THE KING OF FIGHTERS'98



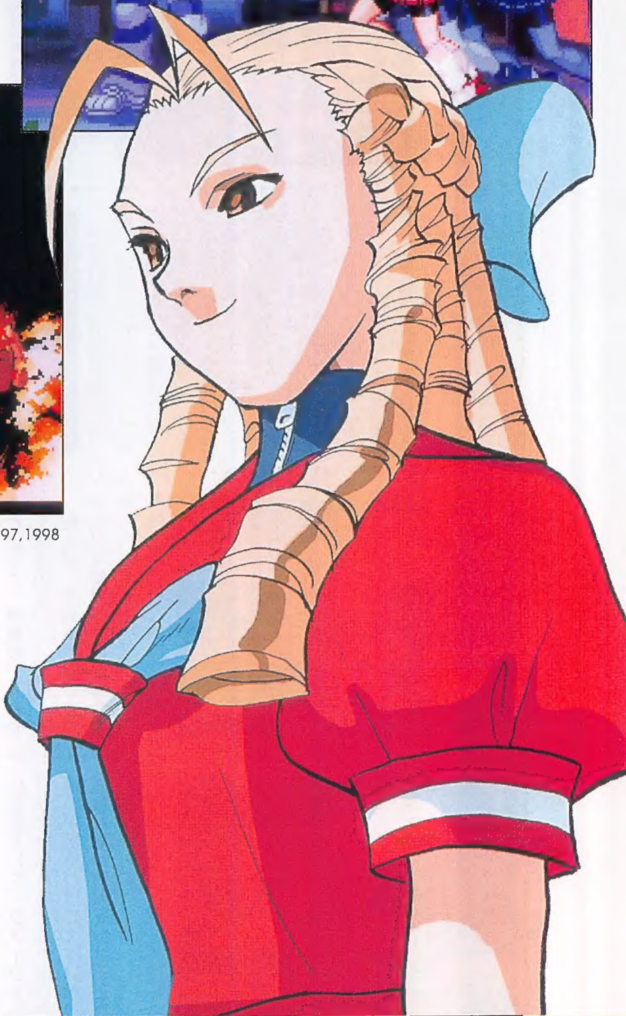










STREET FIGHTER ZERO 3 Writer
C・LAN K-TAN
KAL はまー
MOMO GED
いなりん 珈琲ふりーく
がっちん MVP
アディオスToshi P・鈴木
ギィ 善之字元帥

THE KING OF FIGHTERS'98 Writer
KAL MVP
MOMO CHU
ぴぐ 借金
はまー P・鈴木
珈琲ふりーく



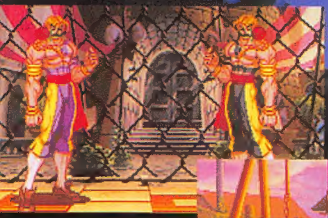
AUGUST8/30
SEPTEMBER9/15
GAMEST

# 一押し

# 勝利で暑さを吹き飛ばせ!

# STREET FIGHTER ZERO 3





担当：
神保町ZERO3 Fighters

巷ではバリバリ稼働中のZERO3！今回はインストにも載っていない秘密のコマンドや、キャラ別対戦基礎、システム解析など大ボリュームだ！今年の夏は、勝利で気持ち良く過ごせるぞ！



## ZERO3新システム徹底調査

ISM（イズム）セレクトやガードクラッシュといった、新システムを多く持っているZERO3。だが実は、インストカードにも説明されていないシステムがいくつか存在する。

今回は紹介されていない重要なシステム、ISMセレクトなどを説明していこう。

### 2Pカラーを選んでみよう

意外と知られていないのが、2Pカラーの選び方。キックボタンで2Pカラーを選べるのだが、キャラクター選択時ではなく、ISMセレクト時に決定されるのだ。

ISMごとに1P、2Pカラーが用意されているので、計6色ある。ISMで選ぶのではなく、カラーで選ぶのも「オレイズム」だ。




この時にパンチボタンで1Pカラー、キックボタンで2Pカラーが選べるぞ。

### 当たればラッキーカウンターヒット

ZERO3には新ダメージシステムとして「カウンターヒット」という要素が加わった。

カウンターヒットとは、相手の攻撃に対して、こちらの攻撃を当てた場合に発生する、特殊ヒットのこと。「あしたのジョー」でも、矢吹丈が捨て身の必殺技として使用していただけあって、その効果は十分なものがある。

狙ってできるものではないが、条件と効果を覚えておけば、必ず役に立つはずだ。

### カウンターの発生条件

カウンターの発生条件は、相手の攻撃に対して、こちらの攻撃が当たった場合となっている。攻撃最中なら、すべてがカウンターとなるわけではなく、技によって色々と設定されているようだ。

攻撃には、大きく分けて2つモーション（状態）がある。攻撃判定を出すまでの攻撃モーション、攻撃判定発生後、普段の状態に戻るまでのフォローモーションだ。

基本的にカウンターが取れるのは、攻撃モーションに攻撃を当てた場合のみ。攻撃判定が消えてからのフォローモーションにカウンターがついている技は、少ないぞ（昇龍拳の降りに対しては、カウンターは取れないのだ）。

### カウンター後は追撃用意！

実際にカウンターを取ると、どういった変化が起こるのか?カウンターの効果は基本的に、カウンターを取った側（攻撃が成功した側）の攻撃内容によって異なってくる。

小、中攻撃、必殺技、ジャンプ攻撃全般で地上の相手に対してカウンターを取った場合、ヒット時の仰け反り時間が長くなる。この効果によってどういったメリットがあるかというと、連続技が入れやすくなるのだ。

例えば、波動拳に対してジャンプ攻撃が成功した場合、地上へ繋ぎやすくなったり、普段は繋がらない連続技もできるようになるぞ。




普段は繋がらない、しゃがみ中パンチ→中足払いの連続技も…、




カウンターなら、簡単に繋がるのだ。

地上の相手に対して、大攻撃でカウンターを取ると、相手は高く吹き跳ぶことになる。この時に動けるようならば、追撃も可能だ。

空中の相手に対してカウンターを取った場合にも、やはり高く吹き跳ぶ。普段より高く浮くようになるので、より追撃しやすいはずだ。

例えば、ジャンプ攻撃に対して、ジャンプ攻撃でカウンターを取った場合には、さらにジャンプ攻撃を迫ったり、地上で迎え撃つこともできるだろう。このカウンターは状況的に非常に多いので、覚えておこう。

カウンター時のもうひとつの効果として、ダメージアップが挙げられる。はっきりと違いが出るわけではないが、微妙な差が勝敗を分けることになるかもよ。

**緊急告知!**

# ゲーメストムック「ストリートファイターZERO3」発売決定!

**詳細は次号以降の広告&記事中にて!!**

## 空中受け身の使いどころを覚えよう

空中コンボシステムが加わったことにより、空中戦が激しくなってきた。これを回避するためのシステムが、空中受け身だ。

この空中受け身を知らないと、とんでもないダメージを受けたりするので、使い方をしっかりと覚えてほしい。

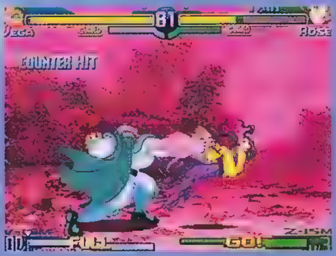
## 吹き飛んだらとってみる

まずは、空中受け身のとれる条件から説明しよう。

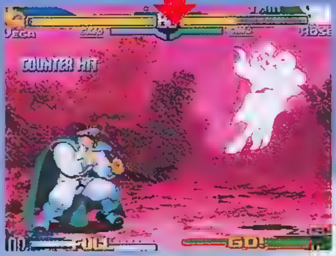
空中受け身がとれる条件は、特定の空中に吹き飛ばされる技、特定のダウン属性を持つ攻撃を受けたときに使うことができる。

全キャラ共通で受け身をとれる状況は、地上でカウンター大攻撃（足払い除く）を受けたとき、空中で通常技によるカウンター攻撃を受けたときだ。カウンターを受けるとダウン属性になるので、受け身がとれるようになるわけである。

カウンター以外の攻撃は確実ではなく、色々と条件が加わってくる。




大パンチによるカウンターで浮いてしまったときは…、




空中受け身がとれるのだ。

例えば、キャミィのキャノンスパイクはダウン属性を持っているが通常、受け身を取ることはできない。だが、空中でキャノンスパイクを受けたときは、受け身が取れるのだ。ほかにも似たような技があり、空中でヒットした場合には受け身を取ることができる場合が存在する。

このことを考えると、空中でダメージ（ダウン属性のある技）を受けた場合には、空中受け身は取れるようだ。

## 焦らずに受け身をとれ!

空中受け身のとり方（操作方法）は、空中に吹き飛んでから、落下するまでにパンチを2個以上同時押し。この時にレバーが入っていると、受け身のとり方が変化してくる。

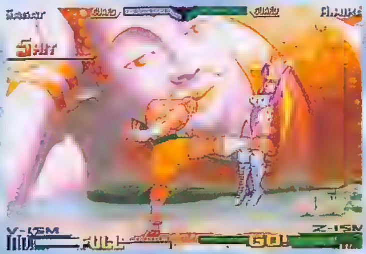
レバーは前、後、ニュートラルの3種類。

レバーが前、後のどちらかに入っていると、空中で一回転して、ゆったりと落下してくる。前ならば、相手からそれほど離れない位置に着地し、後ならば相手から離れた位置に着地するぞ。

ニュートラルでは、その場に真っすぐ落下する。レバーが入っている状態に比べると、かなりの速さで着地できるぞ。

3種類の使い分けは、相手の出方に影響するところが多い。が、基本的にはレバー後か、ニュートラルのどちらかが賢明だろう。ゆったりと落ちてくると、地上技を重ねられる可能性があるからだ。

受け身を取った瞬間は、完全無敵となるので、受け身を取るタイミングも重要なポイントになってくるだろう。相手の追撃にもよるが、ジャンプ攻撃ならすぐに取り、地上技なら引き付けてがベストタイミングだ。難しいので、数をこなして身につけてほしい。




当たる直前で受け身をとれば、無敵なのでこの通り。

## とりゃあいいってもんじゃない

受け身は重要なのだが、あえてとらない、という選択肢もある。受け身をとる、と見越して追撃を出してくる相手には、タイミングをずらすことができるので有効だ。

X-ISMは空中ガードができないので、へたにとり続けてしまうと、永遠と空中コンボを入れられる可能性があるからだ。画面端では素直に落ちてくるのがいいだろう。

## ガードクラッシュに関する報告書

ZERO3の新システムで、対戦に強烈な影響を与えるのが、ガードクラッシュだ。いかにしてガードを崩すか、そういった闘い方が主流になるであろう。ガードパワーゲージには、常に注意を払っておこう。

## クラッシュを回避せよ

ガードクラッシュは強烈だが、やられるほうも黙っているわけにはいかない。ガードクラッシュを回避する、いくつかのテクニックがあるぞ。

まずは、ガードパワーゲージの減りを少なくする方法だ。

一つは、しゃがみガードを極力減らすこと。立ちガードできる攻撃をしゃがんでガードすると、大幅に減らされてしまうからだ。




攻撃を直前でガードすると、体が青く光る。これで、ガードパワーを守れるぞ。

もう一つは、直前ガードだ。これは覚えるのは難しいと思うが、攻撃を直前でガードする（レバーを引く）と全身が光り、成功の合図が出る。これで、ゲージの減少量を抑えることができるのだ。ただし、危険と隣り合わせなので注意してほしい。

ガードクラッシュしてしまったら、あわてず騒がずレバーとボタンを連打しよう。これで、ガードクラッシュ時の隙を短くできるからだ。相手に余裕を与えるな!

## かりんお嬢様もがんばる! 出張版

もう街のゲームセンターに溢れ返っていると思われるZERO3だが、みんなバリバリ遊んどるかね?聞くだけ愚問か。ゲーメスト読者なら、食費を削ってまで遊んでるはずだ。

ZERO3で遊んでみた感想や、発見した新事実、強烈コンボなんかがあったら、ぜひハガキを出してほしい。ゲーメストは待っているぞ!（イラストも随時募集中）




（東京都　ひじりれいさん）「常勝無敗」この言葉に傷を付けた、さくらさん。あなたを倒しにいきますわよ！




（和歌山県　山本弓さん）かりんお嬢様＆さくらの夏らしいイラスト。今年の夏はZEROが熱くする、っていってるでしょうが！



（大阪府　迷犬サムさん）

**ZERO3応援ハガキ、イラスト募集中!**

ZERO3に関する質問、遊んだ感想、発見した新事実、自分だけの必殺連続技、応援イラストなど、なんでもかんでも随時募集中！

採用者には、素敵なプレゼントがあるかも。

新声社ゲーメスト編集部、ZERO3「かりんお嬢様もがんばる！」係まで。

# 見つけるまでがひと苦労？
# オレたちの主義（イズム）

各イズムの魅力を徹底分析。
オリコンの仕組みも大攻略だ。

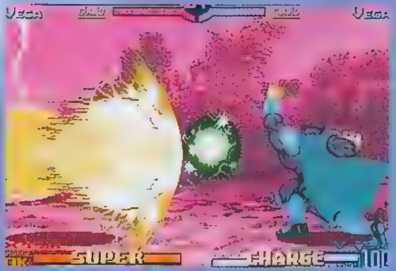
担当：カプコン杯に出たい！
P・鈴木

## オレイズムを探すべし！

自分に合ったキャラを選ぶことができたら、次はISM（イズム）の選択だ。キャラ選択は、好みで決めることもできる分、ある意味楽なのだが、ISM選択はそうもいかない。とりあえずこのページを参考に、各ISMをそれぞれプレイして研究してみるといいだろう。

X-ISMは簡単、というイメージがあてはまらないキャラなんかもいるので要注意。

とりあえず、Z-ISMを基本とした文章になっているので参考までに。




同じキャラなのに、なんだか別キャラみたい？

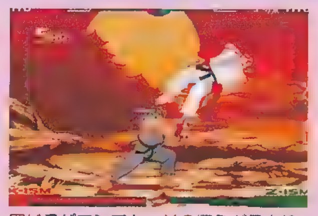
## 単純・簡素・素朴
# X-ISM

こんな人におすすめ
- ストⅡ（特にX）現役プレイヤー
- 跳ばせて落として足払い合戦好き
- 教育実習生
- 石の上にも3年が座右の銘
- 攻撃力マニア

### 基本性能は若干違うが分かりやすい

X-ISMは分かりやすさを追求した内容になっている。各種の技性能を確かめるには一番いいかもしれない。

最も注目されるコンボゲージの使いみちは、スパコンのみ。1本まるまる使ってしまうが、攻撃力はZ-ISMのレベル3のものよりも高く、一撃必殺のイメージがある。ただ、使えるスパコンは各キャラ1種類に限定されているので、使う場面ははっきりしてくるといえそうだ。



同じスパコンでも、Xのほうが乙よりもダメージがデカい。

また、ゲージの溜まる量もZ-ISMに比べて1・5倍と早く、試合の展開次第では1試合で2回使うことも可能になってくる。1回スパコンが決まれば1ラウンド取ったも同じなので、なるべくはやいうちにスパコンを相手にヒットさせて、2回目のチャージを始めたいところだ。

次は細かい点について。X-ISMには、「ゼロカウンター」、「空中ガード」、「地上受け身」の3つが存在しない。防御面に問題がありそうがだが、その点は、「Z・V-ISMに比べてガードパワーゲージが長く設定されている」ことでカバーしていきたい。

おそらくは、空中よりも地上のほうが得意間合いになるだろう。地上通常技で少しずつダメージを奪いつつ、対空技を確実に決め、1ラウンドに1回あるかないかの大チャンスをスパコンできっちり決めていくスタイルになりそう。



空中からの行動の幅が狭い。跳んだら技を出すのが基本。

キャラによっては、通常技、必殺技、移動性能に変更があることも多い。コマンド入力の変化、判定が変わる通常技もあるぞ。最も気を付けたいのは、レバー後ろ入れ技（遠・近距離切り変え入力）がないこと。ダルシムや元は戦法がガラッと変わるだろう。

他のISMに比べて「ない技」が多い分、戦略の幅は狭く、その結果すっきりとしたスタイルに仕上がっているぞ。

### X-ISMの特権!! 小技→大P

X-ISMにのみ可能な裏技がある。それは、

**●連打できる小技から、立ち・屈み大Pが連続でつながる**

というものだ。やりかたは、小技を連打するタイミングに合わせて小K＋大Pを同時押しするだけでいい。ダメージはこれだけにとどまらず、キャラによっては大Pにキャンセルをかけて連続技を作ることもできるので、実戦向きのネタといえる。

ダメージ面だけなら他のISMよりも圧倒的に優れているX。驚異の存在となるか!?



小技×2〜3→大P。さらに必殺技のダメージを足すと…!!

## 標準・基準・標準仕様
# Z-ISM

こんな人におすすめ
- ストZERO（特に2）現役
- 状況判断による確実なダメージを与えたい
- 年賀状で切手がやたら当たる
- 3日後の10万より今日の2万
- 迷う買い物が好き

### 前作からやってる人、対応力が高い人向き

「ゼロカウンター」、「空中ガード」、「地上受け身」など、基本的な能力が欠けてない、バランスの良さが売りのZ-ISM。ゲージの使い方、配分も自分で決めることができるので、自分のペースを守りながら闘うことができるぞ。

スパコンゲージの使いみちは、キャラごとに2種類以上あるスパコンから、任意に消費レベルを選んで使用するものと、1レベル消費（プラスガードパワーゲージ1つ分消費）で使用できるゼロカウンターの2つ。ゲージが溜まるスピードは他のISMに比べて遅いものの、自分で消費レベルを選べる点は大きなメリットだ。




ゼロカウンターが使いやすいZ-ISM。スパコンも使える。

試合展開にもよるが、1試合2レベル分ぐらいはたまっていくので、配分を考えながら闘っていこう。ディフェンス用に1レベル分残しといて、連続技用に2レベル使おう…といった具合にだ。

スパコンは入力したボタンによってレベルが変化するという点には気を付けておこう。

他のISMに比べて、各ラウンドにある小さなチャンスを、少しずつ自分のものにしていきながら着実にペースを握っていくスタイルになる。空中ガードがあるので跳び込みやすく、スパコンを絡めた連続技も痛い。ディフェンス面でもゼロカウンターやスパコンが役に立つ。万能なサラリーマンタイプといえる。



ディフェンス用にゲージを1つ残しておき、守りを固め、



連続技やバクチに他のゲージ、スパコンを使っていく。テクニシャン！

# ストリートファイター ZERO3

夏休みからZERO3の入荷しているゲーセンで、スーパーバトルトーナメントの地区予選が開催されるぞ！詳しくは各ゲームセンターに問い合わせてみよう。

## 変化・多様性・「変種」

# V-ISM

### こんな人におすすめ

- チャンスは自ら作るものと思っている
- 連続技より連携が好き
- ビー○マニア
- 青が好き
- 「X」はスパⅡX、「Z」はZERO、じゃあ「V」は何だろう?と思うと夜しか眠れない

### スパコンウフン、連続技なんかいらんよ

学校の席決めで1人で最前列に座ってしまう君におすすめなV-ISM。基本的にはV-ISMを踏襲し、各システムは装備している。

さて、V-ISMの1つの特色となるのが、通常技の遠、近距離の切りかえを、レバー後ろ入れで使い分けられる点。離れたところからでも近距離技が出せるので、動きに幅が広がることだろう。


離れていても近距離技が出せる。使い分けがしやすい。マニアック。

ゲージの使いみちは、オリコンとゼロカウンター。スパコンを使うことができないという点が、Z-ISMと異なる最大のポイントだ。

オリコン・ゼロカウンターともに、ゲージが50%以上ないと使うことができない。ゲージがたまるスピードはX-ISMと同じ早さなので(Z-ISMの1・5倍)、ためてから使うまでのサイクルは早いだろうが、消費率が高いことは事実だろう。ゼロカウンターを使うのにはやや抵抗があるかもしれない。

ややマニアックな内容だが、移動スピードが少しだけ他のISMよりも速い点もおもしろい。そのかわり、攻撃力は他のISMよりも低く、一撃よりも手数で勝負といったイメージがある。

オリコンは連続技として使うよりも、ラッシュをかけるために使うことになりそうだ。細かい内容は下を見よう。

スパコンがないことで、連続技による大ダメージは望めないものの、使い分けが可能な通常技でガードクラッシュを狙いつつ、画面端でのオリコンで猛ラッシュをかける、このようなスタイルで展開させていけば、いつの間にか相手の体力はなくなっていることだろう。

連続技のダメージよりも、普段の立ち回りで攻め勝つ、そんな試合ができそうだ。


画面端に相手を追い込み、オリコンで猛ラッシュだ！

# 夏の暑さをオリコンで乗り切れ！

### オリコンのナゾにせまれ！

前作のオリコンとはひと味も二味も違う、新生ZERO3オリコン。ここでは、数多い?を解明していきたい。

**●使える条件は?**

V-ISMで、ゲージが50%以上たまっていること。

**●どうやって使うの?**

ボタンを縦に同時に押すことで発動することができる。

**●いつでも発動できるの?**

ジャンプ中、地上にいる場合を問わず発動できる。ただし、通常技キャンセルで出したり、ガード硬直中は出すことができないので注意。

**●発動するとどうなるの?**

発動した瞬間から3体の分身が発生して、自分の動きを忠実にトレースしてついてくる。この分身の3体目（一番後ろにいるやつ）が攻撃判定を持っていて、プレイヤーと一緒に攻撃をしてくれる。

この分身と本体との複合攻撃でラッシュをかけていくのがオリコンのねらいだ。

**●分身の特徴を教えて**

まず、オリコンを発動したときのボタンによって、分身の間隔を変えることができる。小は狭く、大は広い。

分身が出した攻撃は、

- 攻撃力が本体の約半分
- ガードクラッシュ値は本体とほぼ同じ（連続ガード時は除く）
- 中段・下段の判定は本体と同じ（つまり、跳び蹴りは中段で足払いは下段）
- ヒット硬直が極端に短い
- ガード硬直が極端に短い

などの特徴がある。これらを踏まえて、戦略を考えよう。

**●オリコン中の特典は?**

通常技や必殺技の硬直を、他の技を出すことでキャンセルできる。つまり、めまぐるしく攻撃を出しまくることができるわけだ。

**●連続で技を出すための決まりみたいのはあるの?**

基本的にはない。通常技→通常技も可能だし、通常技→必殺技や、必殺技→通常技、必殺技→必殺技なども可能だ。

ただ、必殺技のスキを他の技でカバーできるのには限度がある点に注意。ある程度の硬直は残ってしまうぞ。

例外として、レバー前入れ技がある。あらゆる技からレバー前入れ技につなぐことはできるのだが、レバー前入れ技からは必殺技にしかキャンセルできない。覚えておこう。

ケンや豪鬼の前転、ロレントの↓↑のジャンプなどは、オリコン中に限り必殺技扱いになるようだ。

**●連続技は作りやすい?**

残念ながらそううまくはいかない。理由は、分身の攻撃にもヒットバック（反動による間合いの離れ）があるから。個人の研究にも限度があると思うので、ゲーメスト情報に期待してほしい。

**●注意はある?**

オリコン発動直後は無敵だが、それ以降はガードできない。しかも、相手の攻撃を1発でもくらった時点で強制解除され、そのとき持っていたゲージからさらに50%引かれた状態になってしまう。つまり、ぼうっとしていると逆にスパコンの的になりやすいということになる。また、なりふり構わず小技を連打してくる相手にも実は弱い。

細かい内容はここまで。新し物好きな君も、長い日中をオリコンで熱中しよう。

### おいしいオリコン生活


例えばリュウ。ジャンプ中に中で発動、跳び蹴り→小足払い…、
連打入力でレバー前入れ中P。すかさず波動拳→（レバー前中K連打）…、
レバー前中Kなんかも使ってみます。さらに中足払い→小竜巻…、
とどめに投げなんかいかが?以上、10秒クッキングでした。

| | シンプル<br>X-ISM | スタンダード<br>Z-ISM | バリエーション<br>V-ISM |
|---|---|---|---|
| 空中ガード | なし | あり | あり |
| ゼロカウンター | なし | 1レベル消費<br>ガードパワーゲージ1消費 | 50%消費<br>ガードパワーゲージ1消費 |
| 地上受け身 | なし | あり | あり |
| ガードパワーゲージ | Zより1つ多い | キャラによって異なる | Zと同じ |
| ゲージのたまる早さ | Zに比べて1.5倍 | ちょっち遅め | Zに比べて1.5倍 |
| 攻撃力 | 最も高い | Xとほぼ同じ威力 | 低い(Xの0.8倍) |
| 移動スピード | Zよりは速い | 最も遅い | 最も速い |
| 通常技 | 間合いにより自動的に選ばれる | キャラによるが基本的には間合いによって変わる | レバー後ろ入れで近距離用技を出せる |
| ゲージの使いみち | スーパーコンボ(100%) | スーパーコンボ(レベル1〜3)<br>ゼロカウンター(レベル1) | オリジナルコンボ(50%〜)<br>ゼロカウンター(50%) |
| 備考 | キャラによって技・機動力に変化がある | 前作に最も近い | スパコン使用不可 |

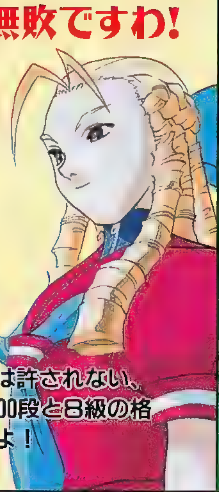
**ISM別 性能早分かり表**

（注:調べは編集部によるものです）

ここからキャラクター別の対戦基礎攻略が始まる。一見してキャラクターが無秩序に並んでいるようだが、実はある法則の下でカテゴリー化している。そこで、この法則がわかった人はハガキに答えを書いて応募しよう。正解者の中から抽選で1名様にZERO3グッズをプレゼントする。あて先は191ページを。

# 常勝無敗ですわ!

## かりん



二度目の敗北は許されない、神月かりん。100段と8級の格闘術で完勝せよ！

担当：ももやん

| | |
|---|---|
| 紅蓮拳 | ↓↘→+Ⓟ →各技へ派生可 |
| 無尽脚 | ↓↙←+Ⓚ |
| 烈殲破 | →↓↘+Ⓚ |
| 崩掌 | ↓↙←+Ⓟ |
| 烈尖頂(れっせんちゅう) | ←↙↓+Ⓟ+Ⓟ |
| 夜叉返し | ←↙↓+Ⓟ(上段) ←↙↓+Ⓚ(下段) |
| エレガントキック | →+中Ⓚ |
| 荒熊いなし(投げ) | 一回転+Ⓚ |
| スーパーコンボ | |
| 神月流神扉開闢 | ↓↘→↓↘→+Ⓟ |
| 神月流皇王拳 | ↓↘→↓↘→+Ⓚ |




### 神月かりんという女の子

かりんお嬢様は16歳の女の子。だからなのかは知らないが、攻撃力は全体的に低め。だが移動速度はトップクラスで、バルログに次ぐ速さを持っている。

この機動力を生かすように、地上でウロウロしながら間合いを計り、相手の隙を見つけて攻撃していくのが基本的な戦法となるだろう。

地上戦で使っていく通常技、連続技を覚えれば、ほかのキャラとは対等以上で闘えるはず。なかなか強いぞ。

### 紅蓮拳の派生が重要

かりんお嬢様の必殺技は、どれも単発では使いにくい技ばかり。通常技からの連続技、連携といった使い方がほとんどだ。適当に必殺技を出すだけでは勝てないので、使い方をしっかりとマスターしよう。

**●紅蓮拳**

すべての(スパコンを除く)必殺技に派生する、究極の連携技。

基本的には突進系の必殺技で、追加入力によって2段、3段攻撃になっていく。この追加入力というのが曲者で、ボタンとレバーの組み合わせによって、さまざまな必殺技に派生していくのだ(派生、コマンドについては、左の表を参照のこと)。

紅蓮拳は1段目、2段目から分岐することができるが、連続技になりにくいので、2段目から派生させせよう。

連続技に使っていく基本ルートは、大紅蓮拳→大紅蓮拳2→大無尽脚の4段。無尽脚で浮かし、追い打ちが入るので、狙っていこう。

紅蓮拳は単発で狙うことは少なく、主に小足払い、しゃがみ中パンチをキャンセルして使っていく。キャンセルで出した場合には、なるべく強紅蓮拳を使っていこう。

紅蓮拳をガードされた場合には、2段目を弱紅蓮拳にして、そこで止めるといいだろう。ある程度の反撃は回避できるぞ。

**●無尽脚**

美しい左右の御御脚で高く蹴り上げる、2段蹴り。

2段目の蹴りがヒットすると、相手を高く浮かすことができ、そこへ追い打ちすることも可能。追い打ちにはしゃがみ強パンチ、皇王拳などが確実だが、意表をついて空中投げを狙うこともできる。難しいので、練習は必要だが。

無尽脚は、紅蓮拳の派生のなかでは重要な役割を持っているが、単発での使用はほとんどない。

**●烈殲破**

両手を広げ、上空から襲いかかるこの技は、中段攻撃(しゃがみガード不可)になっている。

攻撃発生が遅いので、頻繁に使える技ではない。離れた場所で、相手の動きが止まったときに奇襲として狙うのがいいだろう。

近い距離で使うと相手を跳び越すことが多いので、距離に注意して使うように。

**●夜叉返し(上段、下段)**

構えを取り、そこへ攻撃がヒットすると自動で反撃する、当て身系の技。

上段は必殺技(スパコン以外)と立ち状態で出す通常技、ジャンプ攻撃に対応しており、下段はしゃがんだ状態から出す通常技のみとなっている。使う機会は少ないぞ。

**●神月流神扉開闢**

紅蓮拳を連続で叩き込む、突進系スパコン。

X-ISM、Z-ISMレベル3には長い無敵時間があるので、起き上がりなどに狙うと効果的だ。

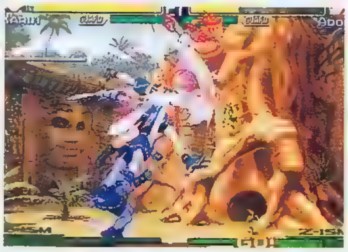
レベル2では、最後が無尽脚になっているので、追い打ちもできるぞ。

**●神月流皇王拳**

両手を広げ上昇していく、対空系スパコン。

地上の相手にヒットすることは皆無だが、対空技として使用したときの信頼度は非常に大きい。とくに、レベル2以上ならば巻き込み能力が高いぞ。

無尽脚からの連続技とすることも多いので、どこで使うかはキミ次第だ。



対空として使う場合は、レベル2以上が効果的だぞ。

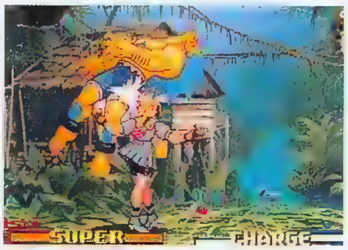
### 通常技が強いんです

かりんお嬢様は必殺技だけでなく、通常技の性能も優れている。

地上での立ち回りに使っていくのは、小足払い、立ち中パンチ、しゃがみ中パンチなどだ。これらは判定が強く、キャンセルできるので、紅蓮拳を狙うのには最適だ。

中足払いはリーチこそあるが、キャンセルできないので、牽制程度にしておこう。

対空技としては、しゃがみ強パンチ、立ち大パンチが思った以上に有効だぞ。判定が非常に強いのだ。



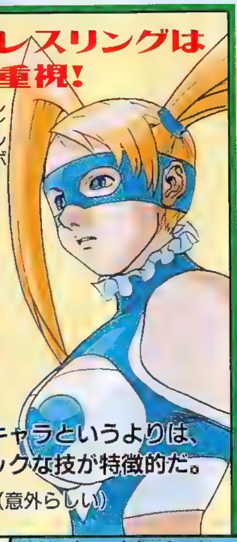
立ち大パンチは判定が強いので、対空技として使えるのだ。

かりんお嬢様のI-SMだが、X、Z、Vでそれほど大きな違いは見られない。皇王拳が使えるかどうかが重要なだけだ。どのI-SMでも、抵抗なく遊べるぞ。

# Are you ready for next Deadly Fight?

## 女子レスリングは打撃重視！

## R・ミカ（レインボー）



純粋な投げキャラというよりは、アクロバチックな技が特徴的だ。

担当：はまー（意外らしい）

### 必殺技解説

**●フライングピーチ**
軽く勢いを付けてヒップアタック。ガードされても反撃は受けないが、攻撃までに時間がかかる。Kボタンで入力すると小Pから連続技になるほど早く出せるようになるが、今度は技後の硬直がとても長くなってしまう。基本的にはあまり使わなくてもいいかも。

**●デイドリームヘッドロック**
コマンド投げだが、間合いが狭く威力もそこそこ。一応投げ抜けされないとはいえ、意図して投げられるのであればこれを使う程度でいいだろう。

**●パラダイスホールド**
こちらは小ジャンプしてから相手を摑む移動投げ。足払いをスカしつつ投げられるほか、しゃがみ小Pなどをキャンセルして出せるのでなかなか使える。

**●ウイングレスエアプレーン**
空中コマンド投げという珍しい技。入力に時間がかかるため狙ってないとまず決まらないが、投げ間合いはけっこう広いので通常の空中投げよりは頼りになる。



画面端でしゃがみ大Pをヒットさせた後などに狙ってみよう。

**●レインボーヒップラッシュ**
いわゆる連打系のスーパーコンボ。最後のヒップアタックの隙が大きく、ヒットしてもダウン回避されると相手のほうが先に動けてしまう。

**●ヘブンリーダイナマイト**
いわゆるコマンド投げ系のスーパーコンボ。ヘッドバット連打→投げの連携だが、ヘッドバット中にレバガチャされると抜けられてしまうので（—）、こちらも必死にレバガチャして阻止しよう。

**●サーディンズビーチスペシャル**（前号のは誤植でした。ゴメンナサイ）
仕組みが複雑だが、そのぶん使いこなせば非常に頼りになるスーパーコンボ。

| | |
|---|---|
| フライングピーチ | ↓↘→+Ⓟ |
| シューティングピーチ | ↓↘→+Ⓚ |
| デイドリームヘッドロック | ⟳+Ⓚ(ボタン連打) |
| パラダイスホールド | ⟳+Ⓟ |
| ニーアタック | ↓+小Ⓚ |
| フライングボディーアタック | ↓+大Ⓟ |
| ヘッドバット | → or ←+ⓅⓅ |
| ウイングレスエアプレーン | 空中で⟳+Ⓚ |
| **スーパーコンボ** | |
| レインボーヒップラッシュ | ↓↘→↓↘→+Ⓟ |
| ヘブンリーダイナマイト | ⟳⟳+Ⓟ |

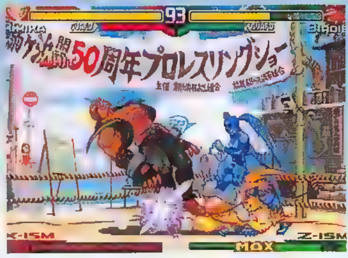
**サーディンズビーチスペシャル** ↓↘→↓↘→+Ⓚ

入力後のダッシュ中

| Ⓟ(HIT) ↓ コーナーポストに乗るまでに | Ⓚ(跳び越し)（跳び越し中にⓅorⓀ）↓ 相手の背後で |
|---|---|
| ムーンサルトプレス Ⓟ | 延髄ラリアット Ⓟ |
| ミサイルキック Ⓚ | 延髄ドロップキック Ⓚ |
| パラダイスホールド →+Ⓟ | レインボースープレックス →+Ⓟ |
| ウイングレスエアプレーン →+Ⓚ | デイドリームヘッドロック →+Ⓚ |

入力直後の走り状態では、Pボタンによる「打撃」かKボタンによる「投げ（跳び越し）」を行うことができる。状況に応じて狙い目を変えていく必要があるが、いきなり全部覚えるのは混乱を招くだけなので、とりあえず、①発動後、すぐにレバー前＋中P連打（下段のスライディング→起きた相手にムーンサルトプレスorパラダイスホールド）②相手のほうへ走っていき、密着するかしないかでレバー前＋K連打（跳び越し→デイドリームヘッドロック）の2つのコンビネーションだけ覚えておこう。

①について補足すると、サーディンズビーチスペシャルは出始めに無敵時間があるので、発動直後の中Pは反撃技としての効果が高い。また、レベル3かX-ISMであれば、小攻撃キャンセル後最速で出すことで、連続技にすることもできる。

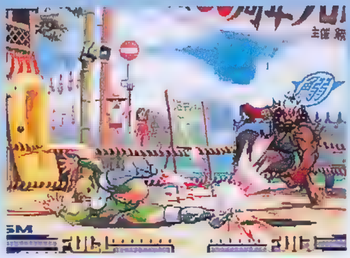


めくりボディ→小P×2〜3からつなげられるようにしたい（とくにX-ISM）。

②のほうは失敗するとただ跳び越すだけで終わってしまうが、これは頭上を取ってからボタンを押すまでが遅いため。「押し損」はないので、気合で連打（もしくは目押し）しよう。

### 大攻撃命！

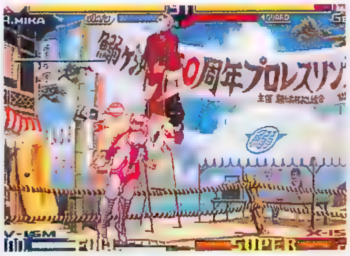
対戦では、「出は遅いが当てた後は有利な技」の連携でガードクラッシュを狙いつつ、反撃しようと動いた相手にしゃがみ大K（スライディング）をブチ当てる、という流れが理想的。スライディングヒット後は受け身やダウン回避をされないので、起き上がりにめくりボディプレス（レバー下＋大P）や重ね立ち大Pなどでプレッシャーをかけていこう。



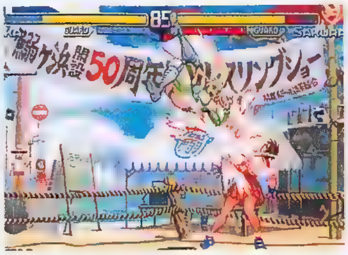
近間でガードされると危険だが、とても頼りになる技。

ガードクラッシュ狙いで有効なのは、立ち大Pとしゃがみ大P。いずれもガードさせればミカのほうが先に動けるようになる。立ち大Pヒット後は目押しでしゃがみ小・中・大Kが連続技になるし、しゃがみ大Pヒット後は相手が浮くので、受け身を取られなければ昇りジャンプ大Kなどで追撃が可能だ。

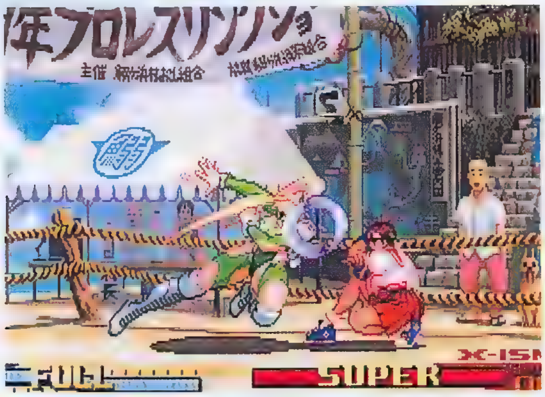
対空技は、やや早めのしゃがみ中P。これが落とされるぐらい高い打点で技を出されたら、引き付けてしゃがみ大Pを置いておくといい。



地上の相手にはまず当たらないが、それを利用してスカしコマンド投げという手もある。



判定の強いジャンプ大Pで対空技を潰しつつ跳び込み、



怯んだ隙に立ち大P→下大P→レバー前＋中Kなどと連携してみる。



スライディングで転ばせられれば、ふたたびめくりボディから固め続行。

## 当たりは強いが リーチが短い

# コーディー



衝撃の新キャラクター、コーディー。石ころ、砂、ナイフ…なんでも使いまさあ、ええ。

担当：C・LAN

| | |
|---|---|
| クリミナルアッパー | +Ⓟ |
| ラフィアンキック | +Ⓚ |
| バッドストーン | +Ⓟ |
| バッドスプレー（X不可） | 吹き飛び中、+Ⓟ |
| ナイフ拾い | +ⓅⓅⓅ同時 |
| ナイフ攻撃 | ナイフ拾い後、Ⓟ or Ⓚ |
| ナイフ投げ | ナイフ拾い後、+Ⓟ |
| クラックキック | +大Ⓚ |
| ストマックブロー | +中Ⓟ |
| フェイクスルー | +Ⓢ |
| 避け（V専用） | ガード（連続5回） |
| スーパーコンボ | |
| ファイナルディストラクション | +Ⓟ |
| デッドエンドアイロニー | +Ⓚ |

## 時の流れの残酷さ

かつてガイ、ハガーとともに、悪の集団マッドギアに闘いを挑み、恋人ジェシカを見事助け出したメトロシティの英雄…そう、コーディーは英雄として人々の心に生きていた。だが奇跡が起きるのと同じくらいの確率で、現実というヤツは時として救いようのない物語を綴ることがある。

世の中には知らないほうがいいことだってある…そう感じた君こそがこのキャラを使うにふさわしい。憤怒、哀愁、嘲笑…どんな形でもいい。その気持ちが彼を闘いに駆り立てる原動力となるはずだ。

## 実戦派マーシャラー 必殺技群

まずはコーディーの必殺技とスーパーコンボを紹介だ。

### ◇必殺技

**●クリミナルアッパー**

竜巻アッパー。有効間合いが狭いので至近距離で使おう。対空性能は×。反撃を受けない小、中でカタメや連続技に。

**●ラフィアンキック**

小、中、大で大きく性能が異なる。小は下段、中は真横に、大は上向きに蹴る。中は小技から連続になる。

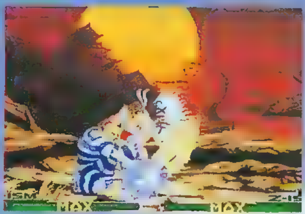
大は真上対空技になるが、つぶされやすく空中ガードもされるので過信しないこと。

**●バッドストーン**

地面の石を拾って無造作に放り投げる。軌道は放物線状。小、中、大で飛距離が変わる。ボタン押しっぱなしで石を持ったまま待機する。相手を端に追いつめたときや牽制に、おもむろに投げてみよう。

**●バッドスプレー**

吹き飛び中専用の砂かけ。空中ガード後にも出せる。



吹っ飛び中にすかさずコマンド入力。読まれるとまずいが。

### ◇スーパーコンボ

**●ファイナルデストラクション**

「パンチはめ」という言葉でピンとくる人はおそらく20代？ジャブ連打からボディブロー、アッパーでフィニッシュ。初打はしゃがまれると当たらない（ほぼ）ので連続技専用と見るべきか。

X-ISMのこの技は特殊で、発動後残像が付き一定時間地上技はジャブとしゃがみジャブ、空中技はソバットのみになる（このジャブはしゃがんだ相手に当たる）。連打すると往年のワンセットになるが、途中で後ろを向いてボディブローを空打ちすればワンセットがリセットされる。要は「ジャブ2発→振り向きボディ→ジャブ2発→振り向き…→ワンセット」という連続技を手作りで行い、相手を棒立ちにさせたまま殴り続けようという寸法だ。これが「パンチはめ」である。

なお、ボディブロー時にレバーを下に入れてボタンを押せばアッパーの代わりに投げでフィニッシュする。ちなみに発動中はガード不可。

**●デッドエンドアイロニー**

次々に蹴りを叩き込む。2段目で相手を引き寄せるので少し間合いが離れていてもヒットする。レベル3なら上空高くソバットで舞い上げる。

## 誰にもできん闘いをさせてやる！

コーディーは必殺技の特異性もあって、狙いがいまいちわかりにくいキャラだ。

まずは対空技から。大ラフィアンキックやしゃがみ大パンチなどはいかにも対空向きだが、実は立ち大キックが強力。タイミングは早めだ。また、立ち大パンチも先端を当てるようにすれば強い。



対空性能ピカイチの大キック。早出しでね。

こちらから跳び込む場合は横に長い中キック、下に強い大キックを使い分けよう。相手に接近したら「しゃがみ小P→小足払い」というゼロコンボ（の名残）を決め打ちし、入ったら中ラフィアンキックにつなげて連続技を狙う。ラフィアンキックは小、中ともにガードされると大きな硬直ができるので、基本的に確定時以外は出さないように。



接近戦のキモ、しゃがみ小P→小足。中ラフィアンにつなげ。

中ラフィアンキックの代用として小クリミナルアッパーでもいいが、間合いが近くないと空振りするので、密着時の連続技や端に追いつめてのカタメに使うのがいい。

中距離ではスライディングの中足払いを使いたくなるが、この技は例えヒットしても反撃を受けるので多用は禁物。

レバー技のジャンピングソバットはモーションが大きいわりには使える技だ。しゃがんだ相手には空振るが、スキが小さく反撃されにくい。着地後すぐに小技や投げ、スーパーコンボなどに連携すると奇襲効果大。

コーディーはじっくり間合いを詰めていくタイプのキャラ。接近手段の要は「跳び込み」だ。動きが単調にならないよう丹念に闘おう。

## 俺は1秒間にナイフを10回突くことができる

コーディーの闘うステージにはナイフが1本必ず置かれている。これはぜひともゲットしたい。ナイフを取ったらすぐに小パンチなどを押してスキをキャンセルしよう。

ナイフを取ると、パンチ技がすべてナイフ技になり、リーチが伸びる。特に中パンチが非常に使いやすくなるので近距離戦で重宝する。



ナイフ時は中パンチが長くて強い。キャンセルもかかるし。

ナイフは相手の攻撃をくらったり、投げる（モーションも含む）だけですぐに落としてしまうので大切にね。

## ISMセレクト 避けまくりV-ISMはいかが？

ファイナルファイト譲りの

X-ISM？ 無敵技が細かく使える安定Z-ISM？ ふむ、どちらも妥当な選択だ。だがしかし、コーディーの神髄はV-ISMにあると見た！

コーディーのV-ISMはなんと「避け」が使える。正確には、特定の攻撃を勝手に身をそらして避けてしまう、といったほうが正しい。

避けが自動発生する技は立ちガードできる通常技が基本。下段技とジャンプ攻撃を除く、ほとんどの攻撃をかわすことができる。すかさず小×2→中ラフィアンや投げをぶち決めよう。特例として必殺技&スパコンでも飛び道具なら避けることができるぞ。



スパコンもこの通りのV-ISM。レバー中パンチにキャンセルもかかる。

## ラフィアンキックのボタン別性能

| ㊫ 下段 | ㊥ 連続技用 | ㊀ 対空 |
|---|---|---|



P.S.MESSAGE Ⓖ 「ビートマニア2ndMix」の全楽譜（？）を誌上かムック等で公開してほしいです。／千葉県 P.N.タラミーヤ君 ◆曲のテンポやドットの順番を覚えるのは上達への近道。その意味でも攻略本は面白そうですね。ご意見ありがとうございます。参考にいたします。（担編）

# Are you ready for next Deadly Fight?

## 昔っぽくは闘えないが……

# ガイ



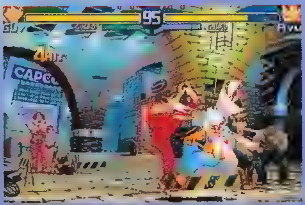
見た目は同じながら、ガイ使いにとっては「新生」と言ってもいいぐらいスタイルが変わっているぞ。

担当：はまー

### 狙うは武神獄鎖拳！

ZERO3のガイは、とにかく武神獄鎖拳（小P中P大P大K）の尋常ならざる攻撃力の高さが強烈。隙が少なく発生の早い小Pから、相手の体力の4分の1＋αを奪い去ることができる。しゃがみ状態に当たる相手は限定されてしまうので攻めには使いづらいが、ジャガーキックやダブルニープレスをガードした後などは確実に叩き込んでいきたい。

また、決めたあと相手は吹っ飛んで転がるが、地面に落ちるまえに確定で空中コンボが入る（ダウン回避はできるが受け身がとれない）。画面中央では立ち中・大Kや武神八双拳（レベルが高いほど安定）、画面端では近立ち大P↓大武神旋風脚や獄鎖拳（空中で4ヒット！）が入るぞ。



獄鎖拳だけでこの減りなのに、



さらに八双拳で拾える。どうせ出すならレベル3！



画面端なら、ゲージなしでこの威力(一部入らないキャラもいるが)。この後受け身を取ってくれればさらに……。

### 普段はどうする？

まあ、何だかんだ言っても獄鎖拳はそう簡単に決まる技ではないので（入力もムズいし）、普段は立ち中Kやしゃがみ大Kの先端などを当てて牽制していくことになる。遠距離から一気に間合いを詰めるのであれば、イズナ落としやジャンプ後レバー下方向＋中Pの肘落とし。慣れてきたら、連携中にレバー前＋中Pの首砕きや疾駆け後のコンビネーションを狙ってみよう。ZERO3の首狩りは硬直が少ないので、ヒットさせれば反撃を受けないようになっている。

カウンターを取るなどして相手を浮かせた後は、早めの立ち大K（できれば近距離のほう）で追撃を狙ってみよう。ただし、純粋な対空にはしゃがみ中・大Pのほうが向いている。Z-ISMなら、レベル2or3の八双拳が確実だ。



かなり高い位置にも攻撃判定がある。

| | |
|---|---|
| 崩山斗 | ↓↙←+Ⓟ（X不可） |
| 武神旋風脚 | ↓↙←+Ⓚ |
| 武神イズナ落とし | ↓↘→+Ⓟ+Ⓟ |
| 疾駆け | ↓↘→+小Ⓚ+Ⓚ |
| 影すくい | ↓↘→+中Ⓚ+Ⓚ |
| 首狩り | ↓↘→+大Ⓚ+Ⓚ |
| 武神獄鎖拳 | 小Ⓟ中Ⓟ大Ⓟ大Ⓚ |
| 首砕き | →+中Ⓟ |
| 鎌鼬 | ↘+大Ⓚ |
| 肘落とし | 空中で下方向+中Ⓟ |
| 武神流背負い投げ | Ⓚ投げ時→↑←+ⓅⓅ |
| スーパーコンボ | |
| 武神無双連刈(Lv3) | ←↙↓↘→←↙↓↘→+Ⓟ |
| 武神八双拳 | ↓↘→↓↘→+Ⓟ |
| 武神剛雷脚 | ↓↘→↓↘→+Ⓚ |

### その他ZERO2（α）からの変更点

・イズナ落とし↓八双拳が入らなくなった
・ジャンプ直後に肘落としを出してしまうと着地まで出っぱなしにならない
・下中Kの1段目にキャンセルがかからなくなった
・小崩山斗は中攻撃からつながるようになったが、中・大は大攻撃キャンセルでもつながらなくなった
・近立ち小K、遠立ち大P、遠立ち大Kが新技になった
・垂直ジャンプ大Kが鎌鼬のモーション（2ヒット）になった

## 立ち中Kキャンセルで攻めろ

# ソドム



接近戦が苦手なので、自分の間合いで闘うことを心掛けよう。

担当：KKY-いなりん

### 通常技を使いこなせ

ソドムが通常技の中でメインとして使っていくのは、キャンセルが掛けられる技の中で一番リーチが長い立ち中Kである。この立ち中Kの先のほうが当たるぐらいの位置が、ソドムの得意とする間合いと言える。



立ち中Kで相手の動きを封じていく。

ただし一部の身体の小さいキャラ（ミカ、かりん、さくら…）には、しゃがまれていると立ち中Kが当たらないので注意しよう。

立ち中Kと並んで使用頻度の高い技が大足払い（スライディング）で、飛び道具を持ったキャラには絶大な威力を発揮してくれる。かなり近間でなければガードされても反撃は受けないので、気軽に使っていくことができる。

遠距離立ち大Pは威力が大きく、リーチも長く、相手にガードされてもこちらが先に動けるようになるうえに、ガードパワーゲージを削る量も多い。少し遠間での牽制技としてぜひ使っていきたい。

ただ、一つ注意しておきたいのが、この技は頭の上から十手or刀を振り降ろす。実はほとんど完全に振り降ろすぐらいまで攻撃判定が発生しないので、見た目よりも攻撃発生が遅いということである。

最後はしゃがみ大P。この技の使いどころは、はっきりいって対空技か連続技として使う2つのみ。対空技に使う場合は、ある程度早出しができればそれなりに信用できるのだが、相手の技や間合いによっては潰されてしまうことも多い。

### ソドムの間合いで闘っていこう

先ほども述べた立ち中Kの先のほうが当たるソドム得意の間合いから、立ち中Kにキャンセルを掛けて小ジゴクスクレイプというのが、ソドムの基本戦法である。

ジゴクスクレイプという技はガードされた場合、相手のほうがかなり早く硬直が解ける。突進するという技の性質上、近間で出してガードされたときは確実に反撃を受けてしまう。しかしこの間合いで立ち中Kにキャンセルを掛けて出せば、相手との間合いが離れるのでまず反撃を受けることはない。



ジゴクスクレイプは先のほうを当てるのが基本。

しかしよほど相手がソドムと闘い慣れていない限り、小ジゴクスクレイプをガードしたあとは中足などの技でとりあえず反撃を試みてくることが多いので、ソドム側としてはここを狙って小ブツメツバスターやメイドノミヤゲを出していく。

ただし、この2つの技はバクチ要素が大きいので、遠距離立ち大P、スライディング、跳び込み、少し歩いて立ち中Kなども小ジゴクスクレイプのあとの選択肢に加えていきたい。

| | |
|---|---|
| ジゴクスレイプ | ↓↘→+Ⓟ |
| シラハキャッチ | →↓↘+Ⓚ |
| ブツメツバスター | 360°+Ⓟ |
| ダイキョウバーニング | 360°+Ⓚ |
| ヤグラリバース | ↓↙←+Ⓚ |
| テングウォーキング | 転倒前に↓↙←+Ⓚ |
| スーパーコンボ | |
| メイドノミヤゲ | ↓↘→↓↘→+Ⓟ |
| テンチュウサツ | 360°360°+Ⓟ |

### ソドムのI-ISMこんな感じ

X-ISMの特徴は十手ではなく刀を持っているということだろう。ファイナルファイトで2面ボスとして鬼神の如き強さを誇っていた、あのソドムが帰ってきたのである。しかし実際には、X-ISMなので他のI-SMより攻撃力は高いものの、リーチが長くなっているわけではない。

Z-ISMとV-ISMに関しては、全キャラ共通のシステム的な違いのみ。強いていうなら、ゼロカウンターがZ-ISMは対空用、V-ISMが対地用ってとこかな。

# Are you ready for next Deadly Fight?



## 軍人ブーム再来か？

## ロレント

ISMによって違う楽しみがあるロレントは幸せ者？

担当：KAL

### 三者三様

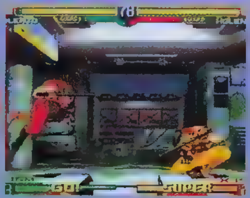
ISMシステムのX、Z、Vそれぞれで、かなり特徴がはっきりしているロレント。今回はそのあたりを解説しておこう。

### X-ISM

Xのロレントには、超重要技、ハイジャンプがない。かわりに通常のジャンプが、何もしなくてもすでにハイジャンプ状態となっている。つまり斜めに跳ぼうとするだけで、凄い勢いで遠くまでジャンプしていってしまうのだ。

ただしジャンプ中レバー下入れ中K（以下スパイクロッド）でブレーキをかけないと、中距離以内からはジャンプ攻撃にいけないぞ。またメコンデルタエアレイドをうまく使いわけるテクニックも重要になりそうだ。

Xのそのほかの特徴は、ジャンプや歩きなどの移動全般が早い、スパイクロッド後〝跳ねない〟、メコンデルタエスケイプからスパイクロッドを出せる、スーパーコンボがテイクノープリズナーになっている、といったところだ。



X-ISMのジャンプは…、



ハイジャンプのモーションなしにハイジャンプ以上の移動性能！

### Z-ISM

Z最大の特徴は、新スーパーコンボ「スティールレイン」の追加だろう。真上に投げたナイフが、相手キャラの位置をサーチして数瞬後に画面外から降ってくるという技で、レベルに応じて降ってくるナイフの左右幅（攻撃のカバー範囲）が広くなっていく。スティンガー、下段攻撃、ジャンプ中Pなどとの組み合わせで気持ちよく固めていく（連携させていく）ことが可能だ。



スティールレインは1レベルずつ小出しに使い、連携・固めを楽しもう。

そのほかの特徴は、劣化した部分ばかりが目につく。通常技・キャンセルハイジャンプができなくなり、テイクノープリズナー&マインスイーパーは無敵時間がほとんどなく（マインスイーパーに至っては、出してから跳んでもらわないと当たらない）、スパイクロッド後に跳ねてしまうのに、跳ねた後ジャンプ攻撃を出せず、メコンデルタエスケイプからはスパイクロッドを出すことができない、などなどだ。ちなみに立ち中Pの対空性能はややダウンしたが、代わりに立ち大Pの対空性能がUPしている。

### V-ISM

Vの特徴は、スパイクロッド後跳ねるが、ZERO2アルファの時と同様に跳ねてる最中にジャンプ攻撃を出せる点にある。ただし技を出せるようになるまでに時間がかかるので、使うにはやはりかなりのリスクを負いそうだ。またゼロカウンターが移動のほうになっている（Zはパトリオットサークルの3段目）が、ガードパワーゲージを減らしてまで移動するかどうか…。

V-ISMの肝、オリコンは、ロレントはかなりいけてる模様。中で発動して、下小K、下中P、下中Kと出したらすぐにキャンセルハイジャンプして中P…といった具合に繰り返すことで相手を翻弄することができる。今回は詳しく書けないが、小技の間合い調整とハイジャンプ後の技を出すタイミングが重要だ。

| | |
|---|---|
| パトリオットサークル | ↓↘→+Ⓟ（3回まで） |
| スティンガー | →↓↘+Ⓚ+Ⓚ |
| メコンデルタアタック | ⓅⓅⓅ+着地時Ⓟ |
| メコンデルタエアレイド | ↓↙←+Ⓟ+Ⓟ |
| メコンデルタエスケイプ | ↓↙←+Ⓚ+Ⓟ or Ⓚ |
| フェイクロッド | →+中Ⓚ |
| スパイクロッド | 空中で下方向+中Ⓚ |
| ハイジャンプ | ↓↑（X不可） |
| トリックランディング | 着地時ⓀⓀⓀ |
| スーパーコンボ | |
| テイクノープリズナー | ↓↘→↓↘→+Ⓟ |
| マインスイーパー | ↓↙←↓↙←+Ⓟ |
| スティールレイン | ↓↘→↓↘→+Ⓟ |



## 減殺になってしまったのか!?

## リュウ

これは大ゴスか？レバー入れ大パン復活！

担当：ワイルダーKEI

### レバー入れ技が使いやすくなった

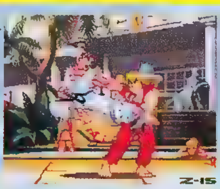
リュウには鎖骨割り、旋風脚とお馴染みのレバー入れ技があるが、前作よりもはるかに使いやすくなっている。鎖骨割りは、ヒットさせてもその硬直時間の長さから反撃をもらうほどであったが、今回はガードされても反撃は受けない。ガードされると間合いが開くのだ。これで、ジャンプ攻撃をガードさせてからの、鎖骨割りと足払いの2択が非常にやりやすくなった。

旋風脚も硬直時間が前作では長かったため、遠くから足の先を当てるようにして出すしかなかった。が、今回は、近距離間合いでガードされても反撃されないのである。これはありがたい。足払いをかわしつつ接近するのに使っていこう。

そして、新たに加わったのが、➡+大P（X or Vイズムで使用可能）だ。相手キャラに密着した状態で出すと、2段になる。しかも、ガードされてもスキがまるでない。さらに、2段ガードさせると1目盛りガードパワーゲージを減らすことができる。



鎖骨割りを出してみる。



ジャンプ攻撃をガードさせたら、

### 竜巻旋風脚を混ぜよう

中足払いにキャンセルをかけて出す技といえば、だいたい波動拳が主流だ。が、この波動拳を竜巻旋風脚に変えてみよう。例えば、ジャンプ大K→中足払いと組み立てたとき、中足払いには小竜巻をキャンセルして出してみよう。そうすると相手キャラの目の前に着地するので、そこで昇龍拳や投げ、小足払いなどの技を出して攻撃することができる。これが中竜巻であれば、相手キャラの背後に着地することが可能だ。もしこれで竜巻を立ちガードされるようになったら、波動拳に戻そう。なお、波動拳はその硬直の長さから、波動拳単体で出すのはやはり危険。出すときは中足払いなどの技に、キャンセルをかけて出すようにしよう。



中足払いを差し込み、



中足が戻りきらないうちに中竜巻を入力。



こうなってくれればOK。

### 昇龍拳を使い分ける

昇龍拳は、対空技として威力を発揮する。が、押すボタンによって、少し性質が異なる。小で出すと上半身に無敵時間がつき、足払いに弱い。中と大は無敵時間はないが、足払いに対して強い。要するに、小は上方に強く、中と大は横方向に強いということだ。

しかし、中と大で出すときはバクチ要素が高く、不発すると確実に反撃されてしまう。旋風脚を使えるイズムであれば、旋風脚を使ったほうがいい。

| | |
|---|---|
| 波動拳 | ↓↘→+Ⓟ |
| 昇龍拳 | →↓↘+Ⓟ |
| 竜巻旋風脚 | ↓↙←+Ⓚ（空中可） |
| 灼熱波動拳 | ←↙↓↘→+Ⓟ |
| 鎖骨割り | →+中Ⓟ |
| 旋風脚 | →+中Ⓚ（X不可） |
| 波動の構え | ↓↘→+Ⓢ（X不可） |
| 正中二段突き | →+大Ⓟ（Z不可） |
| スーパーコンボ | |
| 真空波動拳 | ↓↘→↓↘→+Ⓟ |
| 真空竜巻旋風脚 | ↓↙←↓↙←+Ⓚ |
| 滅昇龍拳（Lv3） | ↓↘→→↓↘+Ⓟ |

# Are you ready for next Deadly Fight?

## 通常技重視で豪快に攻めろ

# ケン



判定の強い通常技でガードクラッシュを狙い、コンボでとどめを刺そう。
担当：P・鈴木

### 必殺技は昇龍とスパコンで!

ガードクラッシュさせやすい通常技を駆使して相手にプレッシャーを与え、その一瞬の隙を逃さずに大ダメージを狙うべく連続技を決めていくのがケンの信条。もちろん自慢の昇龍拳も忘れちゃダメだ。強引に攻めていこう。

**●波動拳**
やや隙が大きい。通常技キャンセルで使うのが基本的だ。

**●竜巻旋風脚**
突進技。どちらかというと連続技を決めるとき専用といった感じだ。

**●昇龍拳**
対空技として使うのが代表的だ。また、カウンター用にも連続技用にも使える。

**●前方転身**
移動技。ボタンによって移動距離が異なる。必殺技のようにキャンセルで出すことができない点が残念だ。なお、X-ISMには前転がない。

**●昇龍裂破**
X-ISMはこの技が専用スーパーコンボになる。連続で昇龍拳をかますので攻撃力は高い。連続技として使ったり、地上にいる相手に対してカウンターとして決めていくといいだろう。

**●神龍拳**
上昇しながら相手を巻き込んでいく技なので、対地・対空共に役立つ。ボタンを連打することで攻撃回数が増え、削りダメージも増し、反撃も受けにくくなる。信頼できる技と言えるだろう。

**●疾風迅雷脚**
ついにあの技がZERO3にも導入された。皆叫びまくれるので嬉しいところ。今のところ連続技以外に使い道がない。でもいい。

### 大技メインで小技で連続技狙い?

しゃがみ小P・小Kは連打が可能。ヒット確認後、行動を変化させることができる人はお世話になるだろう。



神龍拳Lv1の削りダメージも見逃せない。ボタン連打だ!!

しゃがみ中P・中Kは判定面が強め。キャンセル波動拳にもつなげやすい。ガードクラッシュ狙いのときも使える。

立ち大Kはリーチにものをいわせよう。ガードクラッシュ狙い時も使っていける。V-ISMは⬅+大Kも強いのでどちらも多用していこう。

しゃがみ大Kは起き攻め狙いのときに使える。リーチが長い下段で、出も遅くはない。

レバー入れ技は➡+中Kと➡+大Kがある。➡+中Kはリーチの長い中段なので、やや離れたところから出してもいい。続けて攻めていける点もいい。

➡+大Kは、リーチ・ダメージ・ガードクラッシュ値に秀でている。間合いを覚えて多用していこう。この技を多く使うことで、相手は跳びやすくなるはずだ。

ジャンプ攻撃は、中P・大Pが地上にいる相手用で、大Kが空中戦・少し離れた跳び込み用になる。中Kはめくり攻撃時につかいやすい。

投げも使い分けよう。ダメージ重視ならK投げ、画面端に追いやるならP投げだ。



跳び込み→⬅+大K→立ち大K→➡+大Kでガードクラッシュ狙い。

とりあえずは、跳び込みから、①小足払い→しゃがみ小P、②➡+中K、③⬅+大K→立ち大K→➡+大K、④投げ、⑤めくりジャンプ中Kなどで選択をかければ、攻めに幅が出る。

**●対空はどーなってるの!?**
昇龍拳、神龍拳が強力。近立ち大P、しゃがみ大P、前転、(垂直)ジャンプ攻撃あたりもなかなか強めだ。

| | |
|---|---|
| 波動拳 | ↓↘➡+Ⓟ |
| 昇龍拳 | ➡↓↘+Ⓟ |
| 竜巻旋風脚 | ↓↙⬅+Ⓚ(空中可) |
| 稲妻かかと割り | ➡+中Ⓚ |
| 前方転身 | ↓↙⬅+Ⓟ |
| 前転 | ↓↘➡+Ⓢ |
| 同時押しスペシャル(Xのみ) | しゃがみ小Ⓚ後、立ち小Ⓚ+大Ⓟ同時 |
| 後ろ回し蹴り | ➡+大Ⓚ |
| **スーパーコンボ** | |
| 昇龍裂破 | ↓↘➡↓↘➡+Ⓟ |
| 神龍拳 | ↓↘➡↓↘➡+Ⓚ |
| 疾風迅雷脚(Lv3) | ↓↙⬅↓↙⬅+Ⓚ |

## 死地に赴く暗殺拳、再び

# 元



テクニカルキャラといえば、やっぱりこの人。使い甲斐があるぞ!
担当：善之字元帥

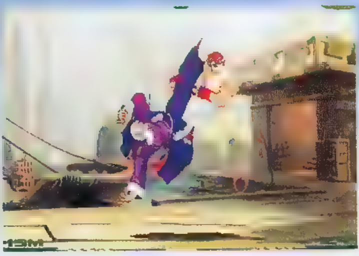
### 陽の喪流 陰の急流

喪流・急流という2つの流派を任意に切り替えて闘う元は、玄人好みのテクニカルキャラである。まずは元の基本となる戦術から紹介しよう。

初めて元にさわったとき、誰もが思うのが「どちらの流派をメインに闘ったらいいのか」という疑問。これについては、喪流・急流の各技を必要に応じて切り替えていくスタイルが理想的だが、慣れないうちは喪流をメインにし、トリッキーに攻めたいポイントだけ急流に切り替えつつ闘うといいだろう。

さて、その喪流での闘い方としては、隙の少ない地上技と全キャラ中唯一のチェーンコンボで相手をカツカツと固め、画面端へと追い込んでいくことを目的にしよう。このときには、立ち中キック・しゃがみ中キック・しゃがみ大パンチ・しゃがみ大キックの4つの通常技が使いやすい。

そして、これらの通常技をサポートするのが、必殺技の逆瀧。一見対空技に見えるこの技は、実は対空性能が低く、むしろ足元の判定の小ささと隙の少なさを利用して、地上戦で元の通常技の戻りを狙った相手の足払いに引っかける用途に適している。また、この技はボタンの強弱に応じて最高6〜8ヒットするが、きちんと全段ヒットさせるには、追加入力のボタンを次第に早く押していくのがポイントだ。



地上戦で非常に使える逆瀧。確実に6ヒットさせよう。

このように、極めてオーソドックスな攻め方の喪流に対して、急流は特異なジャンプ攻撃を中心に攻めを組み立てていく。

まず、急流のジャンプは、喪流のジャンプよりも長いことを覚えておこう。これによって、喪流の地上技で相手を固めた後、そのまま喪流のジャンプで正面に跳び込むか、急流のジャンプで背後にまわるかを迷わせることができる。

そして、急流での跳び込みは、めくり能力の高い中キックと、追加入力で2発出せる大キックをメインに組み立てていこう。もちろん相手にヒットまたはガードさせた後は、そのまま地上技キャンセル蛇穿で攻めたり、喪流に切り替えてチェーンで攻めたりと、バリエーションは色々あるぞ。

**●連続技(喪流基本)**
①J大K→下小K×2→下中K→レベル2残影→逆瀧 or 死点咒 or (→急流)蛇咬把
②J大K→立ち大P(1発目キャンセル)→百連勾
③(急流)J大K×2→下小K→レベル2以上蛇咬把
④下小K→死点咒
⑤(壁際のみ・急流)パンチ投げ or 下小K→蛇咬把

### ISMごとの違い

**●X-ISM**
喪流・急流の流派切り替えがなく、2つの流派が合体したーISMで、チェーンコンボは使用できない。通常技は、立ち状態・遠距離が急流、近距離が喪流のものになっていると考えればいいだろう。ジャンプ軌道はZ-ISMの喪流と急流の中間くらい。

**●Z-ISM**
かなり前作の元のイメージに近い。複数のスーパーコンボを使った連続技が組める。

**●V-ISM**
基本性能はZ-ISMと同じだが、オリコンを使った揺さぶりと連続技が鍵。オリコンを発動したら流派を細かく切り替え、ジャンプ軌道の違いを活かして相手を揺さぶろう。ちなみにレバーによる、技の遠近切り替えはない。

| | |
|---|---|
| 流派切り替え | ⓅⓅⓅ(喪流) ⓀⓀⓀ(急流) |
| 百連勾(喪) | Ⓟ連打 |
| 逆瀧(喪) | ↓+Ⓚ+Ⓚ |
| 蛇穿(急) | ⬅ため➡+Ⓟ |
| 徨牙(急、X:不可) | ↓ため↑+Ⓚ |
| **スーパーコンボ** | |
| 惨影(喪) | ↓↘➡↓↘➡+Ⓟ |
| 蛇咬把(急) | ↓↘➡↓↘➡+Ⓚ |
| 死点咒(喪) | ↓↙⬅↓↙⬅+Ⓟ |
| 狂牙(急) | 空中で↓↙⬅↓↙⬅+Ⓚ |

# Are you ready for next Deadly Fight?



麗しの美形キャラ

## バーディー

**心にもないキャッチをつけつつ三度登場。今回も嫌われようぜ！**

担当：「2000万パワーズ」アディトシ

### 打撃重視に染まったオレ

コマンド投げが2種類もあるからといって、バーディーは投げキャラではない。1発ごとのパワーにモノ言わせた、突進系の打撃キャラだ。知っている人は"バイソン"を思い出してくれると分かりやすいと思う。

主戦力となるのはブルヘッド。中や大はあまりにも隙が大きいので、常に小で出すように心掛けたい。使い所はそれこそどこでも。何か技をガードした後のリバーサル、地上での牽制、対空（若干不安はある）…。連続技に組み込む場合は、しゃがみ大Pの1段目、もしくはしゃがみ中Pにキャンセルを掛けていくといい。ちなみに、しゃがみ大Pは対空技としても優秀。



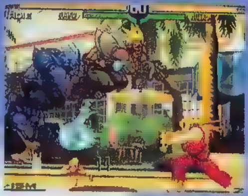
当てることが前提だが、これがないとね。

ブルホーンは出は遅いが、ガードされてもノーリスク（ヘッドはヤバイ）なのがウリ。とりあえず固めていきたいときに使用し、次の攻めを考えていこう。

なおバーディーはジャンプが低空で跳び込みが強い。ボディ（ジャンプ中↓+大P）はめくりにくくなったが、やはり主戦力。リーチなら中キックか大キックだ。

跳び込みがガードされていて投げ技を狙う場合は、画面端に追い詰めていればM・チェーン、逆ならバンデッドと使い分けるのがバーディーマスターへの第一歩だが、当て投げはこのゲームの性質上難しい。やるならタイミングを若干遅らせよう。ザンギのように起き上がり時のリバーサルや、何か技をガード後の反撃技には間合いが狭いので、あまりお薦めできない。

さらに推し進めるなら、飛び道具をもっているキャラにそれを撃たせないこと。撃ちそうな所でレバーを入れておき、モーションを見たらブルリベンジャー（K押し）かザ・バーディー（Lv2以上）で硬化を捉えるのは、もはや定番化。ガイルのソニックだけはザ・バーディー限定で。



これも必須。コツを覚えれば難しくない。

### 新技はV-ISMのみで使える?

-ISMについて書く前に、ZERO3で新しく追加された技について説明しよう。

と言っても必殺技ではなく、通常技の近距離大Pがそれだ。打ち上げ式のもので、画面中央では追い打ちは期待が望めないが、ヒット後レバーを上に入れるとジャンプ大Pとほぼ同様の技で簡易追い打ちが可能。ただ画面端なら、しゃがみ大P→小ブルヘッドという空中コンボが可能になる。



新技の近距離大Pは相手を空中に打ち上げる…、



V以外の画面中央なら、レバーを上に入れるだけでOK。

問題は近距離でないと出ないことと、判定が弱く連続技にも組み込めないこと。だがV-ISMなら←+大Pで、いつでも出せる（共通システム）のが心強い。が、簡易追い打ちはないので注意。

またV-ISMではしゃがみ大Pの2段目にキャンセルが掛かるようになり、連続技を作るのが非常に楽。

ちなみにX-ISMではバーディー特有の変更点というのはないに等しい。一応、言っておくと、スーパーコンボはザ・バーディーのLv3。もちろん効力も変わりなく、無敵時間が長く途中でピヨらせて、さらに叩き込む。

| | |
|---|---|
| ブルヘッド | ←ため→+P |
| ブルホーン | P or K 2つ以上押し続けて離す |
| マーダラーチェーン | ↻+P |
| バンデットチェーン | ↻+K |
| ボディースラム | 空中で下方向+大P |
| ブルドロップ | →+大K |
| バッドハンマー（X専用） | 近距離大Pヒット中、↻+P |
| スーパーコンボ | |
| ザ・バーディー | ←ため→←→+P |
| ブルリベンジャー | ↻↻+P |



常に相手をつかまえ続ける!

## アドン

**絶えず相手の近くで攻めながらも、意表を突いた三角跳びが冴える。**

担当：P・鈴木

### キレのある足技で勝つ!

アドンは、その素早い突進技とリーチが長めの通常技を絡めながら闘う、ヒット&アウェイ型のキャラだ。攻守ともにバランスが良く、主導権を握った試合展開が望めそう。

**●ジャガーキック**

コマンド変更に注意。V、Z-ISMは必殺技扱い。技をガードさせた後は五分なので、攻め続けるのは難しめ。

X-ISMの場合は、ジャンプ中にKで出すことが可能になる（通常技扱い）。こちらはさらに攻めていけるぞ。

**●ジャガートゥース**

ボタンにより着地点が変わる。当てたり当てなかったりして相手を惑わせよう。逃げの一手として使う手もアリ。

**●ライジングジャガー**

対空として使うのはもちろん、連続技を決める場合にも使っていける。対空性能は良いほうだが、斜め上方向に攻撃するので万能ではない。でも十分信用して良い技だ。

**●ジャガーバリードアサルト**

X-ISMはこの技が専用スーパーコンボになる。ある程度の突進力を持ち、攻撃力も高いので、この必殺技がメインでも、Z-ISMの場合ゲージ消費技になるだろう。連続技、反撃、カウンター!…用途は広い。

技を出した後に、PまたはKを連打しておくと、コンボが若干変化する。Kが良さげ。

**●ジャガーリボルバー**

ジャガーキック連発で突進する技。飛び道具を抜けるように使うとカッコいい。基本的には削り目的だが、「相手が跳びそうだな」と思ったときに先読みで出してもいい。

### 主力通常技に変化アリ

小攻撃はしゃがみ小P・小Kが最も出が早く、目押しで連続技にもできる。立ち小Kは下段ではないが、連携技に使う。

中攻撃は要注意。しゃがみ中Pは出が遅いので、多用はしないほうがいい。キャンセルが可能な点は救いだが、それでもしゃがみ中Kのほうが使いやすいだろう。ただししゃがみ中Kはキャンセル不可技。

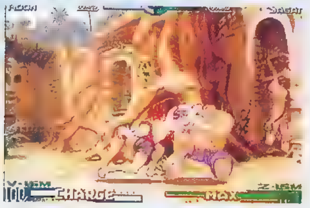
立ち中P・中Kは判定が強め。小さな相手には当てにくいが、連続技を決めるときにも使用しやすい。



➡+中Pは中段技で、ガードクラッシュ値も大きめ。

大攻撃も多用する。立ち大Kはしゃがんでいる相手にヒットしにくいが、リーチが長い点を活用していきたい。しゃがみ大Kはリーチが長い下段で、ヒット後は起き攻めを図れるので利用価値は高い。

しゃがみ大Pは出が遅めだが、リーチが長く、ガード削り値もかなり高い。若干の対空性能もあるようだ。



必殺技で間合いを変化させて、まずは基本連携でガードクラッシュを狙ってみよう。

とりあえずは、跳び込み、小→小→しゃがみ中K→しゃがみ大Pを基本連携にしてみよう。これに必殺技や➡+中Pを混ぜよう。

ジャンプ攻撃は主に中を対地上用として使う。中Pは-ISMを問わずに使え、中Kはめくり性能が高い。大は空中にいる相手に対して（追撃含む）使っていくと良い。出が遅いので注意。中K、空中投げも使ってみよう。

**●対空はどーなってるの!?**

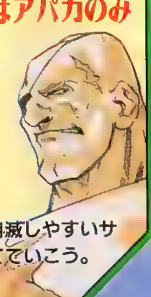
ライジングジャガーが基本。後はしゃがみ大P（やや難しめ）、立ち中P・大P（イマイチ）、ジャンプ中K・大P・大Kといったところ。V-ISMは←+大Kもまあまあ使える。

| | |
|---|---|
| ジャガーキック | ↘+K（Xはジャンプ中にK） |
| ジャガートゥース | ↻+K |
| ライジングジャガー | ↗+K |
| ジャガークランチ | →+中P |
| スーパーコンボ | |
| ジャガーリバーアサルト | ↻↻+P |
| ジャガーリボルバー | ↻↻+K |

# Are you ready for next Deadly Fight?

## 残された道はアパカのみ

# サガット



牽制技の出しすぎで自滅しやすいサガット。じっくり当てていこう。
担当：MVP

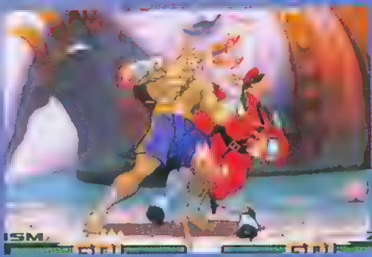
・帝王と呼ばれていた頃が懐かしい、と思えるくらいサガットの性能は悪くなっている。

唯一の楽しみは、新しくグラフィックが変わった立ち中P、立ち大P、しゃがみ大Pをうまく当てていくことだ。

### 近立ち大Pがいい

サガットにもついに通常技にアッパーがついた。そう、リュウ、ケンのようにアッパーにキャンセルをかけていけるのである。

主に使用するのは隙の大きい技に対して近立ち大P→タイガーブロウ（以下アパカ）で大ダメージを狙うときだ。サガットはジャンプが短いので、跳び込みから密着状態になることが少なく、残念ながら普段の立ち回りでお世話になる場面が少ない。よって反撃のときに使うのだ。



新技のアッパーにキャンセルをかけて大ダメージを狙え!!

### 牽制技について

サガットと言えばやや長い手足。立ち中Kと立ち中P、そしてしゃがみ大Pを牽制技として使っていこう。ただし出すときは必ずガードさせるようにしたい。というのも技の隙がなかなか大きく、跳び込まれてしまいやすいからだ。

特に画面端に追いつめたときにこの牽制技が威力を発揮する。端で固めてしまおう。



立ち中Kが牽制のメイン。きっちりガードさせていこう。

### そしてアパカ

サガットの中で最も重要な技、それがアパカである。対空兵器、地上の牽制技を狩るのに使用する。判定が強いので常に狙っていくこと。気をつけるのは背の高さ。サガットの背はかなり高いので、引きつけて出そうとするとダメで、かといって早出しするにはジャンプが低いキャラばかり。もし出てもつぶされやすいのである。従って、「しゃがんだ状態から入力する」というのを覚えておきたい。しゃがんで引きつけて出すのがアパカのいい出し方だ。

アパカはガードされたときのことも考え、必ず小で出すこと。反撃を受けにくくするのだ。



アパカはしゃがみから入力しよう。今回は特に重要だ。

### その他の必殺技

タイガークラッシュ、タイガーショットは密着くらいじゃないとまともなダメージにならないのでほぼ切り捨てる。端に追い込むのにタイガーショットをうまく使っていこう。

スーパーコンボはタイガーレイドがおすすめ。

### I-SMの違い

サガットの場合、X or V-ISMならば、しゃがみ中Kにキャンセルが可能。実はかなり重要な要素である。

| | |
|---|---|
| タイガーショット | ↓↘→+Ⓟ |
| グランドタイガーショット | ↓↘→+Ⓚ |
| タイガーブロウ | →↓↘+Ⓟ |
| タイガーアッパーカット | →↓↘+Ⓟ（X専用） |
| タイガークラッシュ | →↓↘+Ⓚ（X時↓↘→↗+Ⓚ） |
| フェイクキック | 中Ⓚ2連打（X不可） |
| アングリーチャージ | ↓↙←+Ⓢ（1ゲージ使用、Z専用） |
| スーパーコンボ | |
| タイガージェノサイド | ↓↘→→↓↘+Ⓚ |
| タイガーキャノン | ↓↘→↓↘→+Ⓟ |
| タイガーレイド | ↓↙←↓↙←+Ⓚ |

### ジャンプ小キック強し！

まず注意しなければならないのが、下中Kにキャンセルがかからないという点。次いで、旋円蹴の攻撃発生の遅さと隙の大きさ。ZERO2というより、アルファに近い感じになっているのだ。

そして、かなり強化されているのがジャンプ小キック。単純に当たり強くなり、めくりやすくもなっている。小攻撃だけあって攻撃力は低いものの、通常技対空を潰しまくってくれる跳び込みの強さは、判定面ではトップクラスといえるだろう。



J小Kがとにかく強い。簡単にめくれるというのも大きな利点だ。

### 対空には立ち大P＆下大K

対空には立ち大Pをメインに使い、これをつぶすために打点を高くしてきたら下大Kを使っていく。X-ISMの立ち大Pは、他のI-SMのそれよりも判定が少し強いので、なお使いやすくなっている。

天昇脚は、威力の高い大を使っていきたいところだが、つぶされにくさを求めるなら小のほうがいい。なるべく引きつけて無敵時間を生かすことが大切だ。

本田の頭突きやブランカのローリング等の突進技に対しては立ち小Pが有効。これらがきそうなポイントでは、立ち小Pを連打しておくといい。

### 地道にダメージを与えていこう

対空の性能の低い相手なら、多少強引にでも跳び込んだほうがいいが、強力な対空必殺技を持つ相手には地上戦を強いられることになる。中間距離では、リーチの長い下中Kで足元を狙うことも多いのだが、発生が大攻撃並みに遅いので、あまり過信はできない。

地上戦の狙いは、大Kなどでダウンを奪い、めくりなどをからめた連携にいくことにある。

硬化時間差に優れているのが立ち中Pや下中P。ダメージが高く、ガードパワー値削りにもなる近立ち大Pや下大P、ダウン狙いも兼ねた下大Kなども使用頻度が高い。あとは、これらが単調にならないように下小Kなどを適度に混ぜていく。しゃがみ状態のやられ判定が高いキャラに対しては、立ち小Pや立ち大Kを混ぜていくといい。どちらも硬化時間差に優れているので、大きな戦力アップにつながるはずだ。

連続技や割り込み、カウンターなどの千裂脚も重要なダメージ源だ。ヒット後は、J中PやJ大Kなどで追い打ちを狙うといいだろう。

### I-SMによる違い

●X-ISM

気功拳と旋円蹴が使えず、天昇脚がリバーサル専用技になっている。新技の双発剄はダメージが高いので、連続技やカウンターに使っていこう。

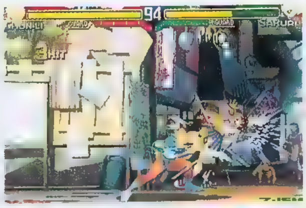
スピニングバードは、いちおう対空技に使うこともできる。

●Z&V-ISM

気功拳はヒット後に反撃を受ける場合が多いので無理に使う必要はない。旋円蹴は、冒頭で述べたような欠点はあるものの、出かかりの無敵で攻撃をスカせるという利点を生かせばまだ使えるかも。

V-ISMは、間合いに関係なく近距離立ち大キックが出せるというのが利点。

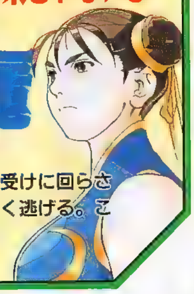
| | |
|---|---|
| 気功拳 | ←↙↓↘→+Ⓟ |
| 天昇脚（Xはリバーサルのみ） | ↓ため↑+Ⓚ |
| 百裂脚 | Ⓚ連打 |
| 旋円蹴 | →↘↓↙←+Ⓚ（X不可） |
| スピニングバードキック | ←ため→+Ⓚ（空中可、Xのみ） |
| 双発剄 | ←ため→+Ⓟ（Xのみ） |
| 鶴脚落 | ↘+大Ⓚ |
| 鷹爪脚 | 空中で↓+中Ⓚ |
| 後方回転脚 | ↘+中Ⓚ（Xのみ） |
| スーパーコンボ | |
| 千裂脚 | ←ため→←→+Ⓚ |
| 覇山天昇脚 | ↙ため↗+Ⓚ |
| 気功掌（Lv3） | ↓↘→↓↘→+Ⓟ |



J大P→近大P→大双発剄で、満タンからこの減り！隙あらば狙っていこう。

## 今回は楽じゃないよ

# 春麗



接近戦を挑み、受けに回らされるようなら潔く逃げる。これが大切だ。
担当：GED

# Are you ready for next Deadly Fight?



あなたは私に指一本触れられぬ

# ダルシム

画面端〜端の間合いから攻めることが可能な異色キャラクター。
担当：P・鈴木

## いくらでも火を吹けるんです

どう考えてもダルシムに攻撃できない遠距離から、一方的に攻めまくることができるリーチが魅力だ。相手が動くかな、と思ったときにあらかじめ進路を防いでおくカンがあれば、ヨガマスターになれること間違いなし。

**●ヨガファイア**
飛び道具。Z-ISMは画面端まで届くことなく消滅してしまうが、X-ISMの場合は減速もせず、消滅もせずに炎が飛んでいく。
ヨガファイアを空中ガードされたら、通常技で撃墜してあげよう。ファイアがヒットした場合も、通常技で追撃できるぞ。

**●ヨガフレイム**
かなり大きな判定の炎を前方に吹く。対空性能も高く、小で出せば連続技としても使えるため、相手に当てることを前提とした使い方をすれば、文句なく高性能と言える。一応、大で出してガードされたり、空振りに終わった場合は、それなりの隙がある。注意。

**●ヨガブラスト**
上方向に炎を吹く。フレイムがあるため、あまり使われないのが現状だ。

**●ヨガテレポート**
移動技。レバーとボタンの組み合わせにより4カ所から移動先を選べる。ラッシュにあっているときに意表をつくように使っていこう。
Z、V-ISMは空中からでもテレポートすることができる。ただし、移動後の空中ガードはできないぞ（技は出せるので少し安心だ）。

**●ヨガテンペスト**
X-ISM専用のスーパーコンボ。ヨガフレイムの強化版だと思ってもらえればいい。対空、カウンター、反撃、連続技、どの状況にも対応できる万能な技だと言える。

**●ヨガインフェルノ**
前方に炎を吹き散らす。使い方が難しいのが正直なところ。連続技用に使うか、カウンター狙いで出していくかがよさそう。技後の隙が小さい点は強い。

**●ヨガストリーム**
地面に向けて炎を吹く新技。インフェルノよりもこちらの技のほうが勝手がいい。カウンター用に、反撃に使ってみよう。Lvが上がるにつれて隙も大きくなる。

## まずは遠距離戦をマスターせよ！

立ち小Pを除くすべての立ち攻撃としゃがみPのリーチや攻撃方向をまずは覚えよう。
立ち小K、中Pは比較的近い相手に出し、離れた相手には立ち大P・大Kを使っていくのが基本だ。相手が前ジャンプ攻撃を出してもダルシムに届かないほど遠距離になったら、ヨガファイアを小で出すのも有効だ。
立ち中K、立ち大Kは跳びそうな相手に対し読みを働かせて出していくか、ヨガファイア後の複合攻撃として使っていく。キックを空振りすると近寄られるきっかけを与えてしまうので注意しよう。

**●対空はど〜なってるの!?**
近立ち小Pはダメージが小さくタイミングも難しいところだが、性能的には非常に優れているぞ。また、近立ち中Kはやや遠くから跳んできた相手に当てやすい。ただし潰されることもしばしば。ジャンプ⬅+大P、⬅+中Kも強力だ。
今回イチ押しでぜひ試してもらいたいのが、近立ち大Pの頭突き。驚きの性能なので試してみよう（相打ちはアリ）。
さて、もし相手に近づかれてしまった場合だが、慌てずにしゃがみPを出してみよう。密着状態のときは小、やや離れた間合いは大というように使い分けよう。この近しゃがみPにキャンセル必殺技を出しておけばとりあえず安心。ただX-ISMはこうはうまくいかないので、代わりにしゃがみ小K・中Kを使おう。

| | |
|---|---|
| ヨガファイアー | ●+Ⓟ |
| ヨガフレイム | ●+Ⓟ（X時●+Ⓟ） |
| ヨガブラスト | ●+Ⓚ（X時●+Ⓚ） |
| ヨガテレポート | ●or●+ⓅⓅⓅorⓀⓀⓀ |
| ヨガエスケイプ | 転倒前に●+Ⓚ（X不可） |
| ドリルキック | 空中で下方向+Ⓚ |
| ドリル頭突き | 空中で下方向+大Ⓟ |
| ヨガショック | ●+小Ⓟ押しっぱなし（Z専用） |
| スーパーコンボ | |
| ヨガテンペスト | ●●+Ⓟ（X専用） |
| ヨガインフェルノ | ●●+Ⓟ |
| ヨガストライク | ●●+Ⓚ |
| ヨガストリーム | ●●+Ⓟ |


X-ISMは間合いに最適な技を自動で出してくれる。そのかわり、しゃがみPの近距離版に頼れない。

## どこまでいってもザンギはザンギ

ザンギの狙いは言わずとしれた「近づいてスクリュー」だが、ZEROシリーズ通して言えるのは狙いであって"本命"ではないということ。今作は当て投げがしにくくなったので、さらにそれが顕著になった。
では本命は何か?そう、モーション中が無敵のファイナルアトミックバスターだ。スクリューは小技から連携させると、ジャンプは当然として打撃技でも割り込まれる。よって跳び込んだ後、ジャンプで逃げる相手には足払いやジャンプ攻撃、Wラリアットで制し、打撃技を出してくるならアトミック…。という読み合いに一回でも多く持ち込めるように通常技で牽制、そして跳び込もう。


この瞬間のためにスクリューさえも布石にする。

その牽制技として最も頼れるのが立ち中キック。これがとりあえずはノーリスク。リーチを求めるなら◆+大Kの足払い、もしくは大P（しゃがみ）が有効だが、威力が高さに伴う隙の大きさも十分認識しておこう。
もちろん跳び込みはボディプレス(ジャンプ中⬇+大P)が最も強力。バーディーと違ってかなりめくれるのはいつもどおり(?)。一定の対空技に弱いときや、リーチがほしいときはただのジャンプ大P、中K（膝）を使い分けていくと良い。
なお、対空は引きつけたWラリアットが最も頼れる。受け身というシステムのおかげで、画面端に追い詰めた状態でヒットすると空中コンボも狙えるというおまけも念頭においておきたい。今のところはラリアット連打が簡単でお薦めだ。


画面端なら空中コンボも狙えて、少し嬉しい。

引きつけるのが苦手で、早めに対空を出しておきたい場合は、しゃがみ中パンチ。ラリアットは遠間からの跳び込みに弱いので、これと使い分けると守備がかなり強固なものとなるはずだ。
スーパーコンボのエリアルロシアンスラムも一応対空技だが、普通に跳び込まれた際にはほとんど役立たない。封印してしまっても構わないとは思うが、スクリューをジャンプで逃げようとするところに狙いを定めておくと意外につかめることが多い。

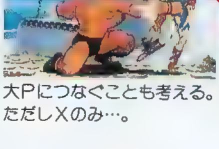
## V-ISMの威力に頼らなくても…

ザンギのI-SMセレクトによる、一番大きな違いは通常技。ま、共通と言えばそれまでだが、しゃがみ小P×2→しゃがみ大P（小K+大P）とX-ISMならばつなげることができる。何はともあれ跳び込んでからのバリエーションは多いほうがいいので、Xをセレクトした際は活用していこう。
V-ISMは、ほとんど変更なし。威力重視のキャラなので、使い方にもよるがこのISMは最も有り難くない。第一ファイナルがないなんて、考えただけでも恐ろしい…。
もっともX-ISMにしても威力が高くなるのは嬉しいが、威力はZでも十分。空中ガードがないわけだから、まず近づくのが大変すぎる。
と、今のところは思っているけど、もしかしたら…。

| | |
|---|---|
| ダブルラリアット | ⓅⓅⓅ同時 |
| クイックダブルラリアット | ⓀⓀⓀ同時 |
| バニシングフラット | ●+Ⓟ（X時●+Ⓟ） |
| スクリューパイルドライバー | ●+Ⓟ |
| アトミックスープレックス | ●+Ⓚ（近） |
| フライングパワーボム | ●+Ⓚ（遠） |
| ロシアンキック | ●+中Ⓟ |
| ダイナマイトキック | ●+大Ⓚ |
| ヘッドバット | ●+大Ⓟ |
| フライングボディーアタック | 斜めジャンプ中下方向+大Ⓟ |
| ダブルニードロップ | 斜めジャンプ中下方向+小or中Ⓚ |
| ストマッククロー | ●or●+ⓅⓅ |
| パイルドライバー | ●or●+ⓀⓀ（空中可） |
| スーパーコンボ | |
| ファイナルアトミックバスター | ●●+Ⓟ |
| エリアルロシアンスラム | ●●+Ⓚ |



スクリューもいいが、ヒットしていれば…、



大Pにつなぐことも考える。ただしXのみ…。



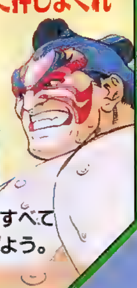
そう、私が赤きサイクロンです

# ザンギエフ

もはやリュウ、ケンと並んで、コイツがいないと始まらないのである。
担当：「2000万パワーズ」アディトシ

# Are you ready for next Deadly Fight?

## 必殺技をメインに押しまくれ
# E.本田



百裂、頭突き、百貫、すべて使って相手を固め続けよう。
担当：MVP

E・本田は必殺技をメインに攻めたてるキャラである。従ってゲージの溜まりが早いのでスーパーコンボやオリジナルコンボをどんどん使っていける。

### 必殺技の性質を見よう

三大必殺技、つまり百裂、頭突き、百貫の使い方を見てみよう。

まずは百裂。使うのは中がいい。立ち中Pを連打すると、立ち中P自体が判定の強い技なので百裂を出しやすい。中の百裂は少し前進しつつ出るので相手にガードさせやすく端に追い込みやすい。

次に頭突き。普段は大でスピードを重視し、対空・起き上がり等は小で判定の強さを生かしていこう。



対空頭突きがかなり強力だ。返り討ちにしてやれ。

百貫落としはガードされると隙が若干あるが、基本的にあまり気にせずに出していこう。飛び道具を抜けられるので(中、大がいい)、頭突きをガードさせた後にセットプレイで出していくのも有効だ。

弱点としては上昇中にジャンプ攻撃をくらいやすいところくらいだ。

### 通常技も便利

このゲーム全般の傾向として、必殺技のダメージが通常技と似たりよったりといったものがあるので、大攻撃はダメージの高い技に分類される。つまり、通常技も重要なわけだ。

E・本田の場合、使う通常技はISMによって微妙な変化があるものの(表参照)、主に5種類を使い分けていく。

Z-ISMの技を基本に見ていくと、立ち大Pは地上・対空、共に優れた技で、対空に使えば空中で追い打ちが可能な重要な技。レバー前入れ大Kは立ち技だが下段でリーチがかなり長く常に狙っていく技。しゃがみ大PはZもしくはV-ISMならダウンを奪える最もリーチの長い技なので多用するだろう。

中攻撃では立ち中Pが判定が強くていい感じ。適度に出しつつ前進していき、突然百裂につなぐのが基本戦法だ。

小攻撃ではしゃがみ小Kが唯一キャンセルをかけられる技なので跳び込みから狙っていくことになるだろう。



こちらも対空として優秀。追い打ちをかけていこう。

### はたいてめくろう

ジャンプ攻撃では大Pが気持ちいい。大Kはリーチが長いぞ。

そして重要なのが中K。ストIIシリーズから変更なく、あいかわらずめくりに使いやすい。

最後に小ネタ。K投げにすると追い打ち可能だ。投げはK投げにしよう。

**ISM違いで変わる技表**

| | X | Z、V |
|---|---|---|
| 立ち小Ⓚ | 四股 | 向こう脛 |
| 立ち中Ⓚ | 四股 | 立ち四股 |
| 立ち大Ⓟ | 出足払い① | 両斬破 |
| 下中Ⓚ | 下向こう脛 | 四股 |
| 下大Ⓟ | 2段張り手 | 出足払い② |

※①はノーダウン。②はダウン

| | |
|---|---|
| 百裂張り手 | Ⓟ連打 |
| スーパー頭突き | ←ため→+Ⓟ |
| スーパー百貫落とし | ↓ため↑+Ⓚ |
| 大銀杏投げ | 一回転+Ⓟ |
| ひざ蹴り | →+大Ⓚ |
| 払い蹴り | →+中Ⓚ |
| フライングスモウプレス | 斜めジャンプ中、↓+中Ⓚ |
| **スーパーコンボ** | |
| 鬼無双 | ←ため→←→+Ⓟ |
| 富士颪 | ←ため→←→+Ⓚ |
| 大蛇砕き(Lv3) | 一回転一回転+Ⓟ |

## 通常技が超重要
# ブランカ



必殺技がこれだとメインになるのは通常技である。一つ一つきちんと狙っていこう。
担当：MVP

鋭いジャンプと遅い横移動。そして迎撃必至の必殺技が多いブランカは、狙いが超明確。

それは、

**●ダウン回避されない大足払いを使ってどんどん端に追いつめる**

ということだ。

幸いリーチが非常に長い大足払いはなかなか使い勝手がいい。また、大足払いと同様に転ばせられる↘+大Pのアマゾンリバーランも反撃を受けにくいので多用していこう。



大足払いとリバーランで転ばそう。

なぜ転ばせるのか?という疑問をここで解消しておくと、

**●ブランカのジャンプは横方向に伸びない**

からである。

つまり鋭いジャンプを生かすためにはどうしても牽制の間合いから一歩踏み込まないといけないのだ。そこで転ばせている間に近づくのが重要なわけである。

さて、牽制の間合いで使う技を見ていこう。ブランカは通常技キャラというだけあってリーチが長い技が多い(判定が強いわけではないので注意)。主に使っていくのは、先ほど説明した大足払い、アマゾンリバーラン、そして下大P、あたりがおすすめ。

なんだか大攻撃ばかりだが、それには理由がある。それは、

**●相打ちが多い**

ということだ。通常技主体のブランカにとって、相打ちは日常茶飯事。従って相手よりもダメージを奪うために大攻撃をメインにしていくのである。

小、中の打撃に判定が強いとか、連打がきく、といった利点があまりないのでなおさら大攻撃を重視していこう。

### ジャンプ攻撃は…

鋭いジャンプから何を出すか? ここでも大攻撃にお世話になる。

メインにしていくのは大P。下に判定がそれなりに強く、位置を合わせればめくりも狙っていけるからだ。

そして大K。これはやや遠めから跳び込んだときや、相手の目の前で垂直ジャンプしたときに使っていこう。

### 起き攻めに電気

相手を大足払いで転ばせたら起き攻めにいきたいところ。ここでピックアップしたいのが、

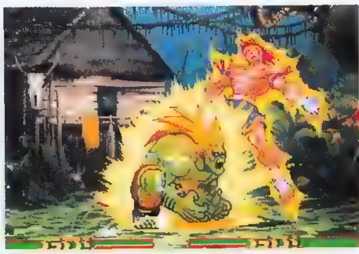
**●大足払い→サプライズフォワード→電気**

である。これをうまくやると電気が相手にピッタリと重ねられる。ボタン連打をすぐにやめて歩いて投げ等の攻めが可能となる。

また、ステップを見せていきなり投げとか、電気があるがゆえの戦略も増えてくる。



転ばせたらステップで近づいていって…、



電気を重ねる。ガードされたら歩いて投げが有効。

| | |
|---|---|
| エレクトリックサンダー | Ⓟ連打 |
| ローリングアタック | ←ため→+Ⓟ |
| バーチカルローリング | ↓ため↑+Ⓚ |
| バックステップローリング | ←ため→+Ⓚ |
| ロッククラッシュ | ← or →+中Ⓟ |
| アマゾンリバーラン | ↘+大Ⓟ |
| サプライズフォワード | ニュートラル or →+ⓀⓀⓀ |
| サプライズバック | ←+ⓀⓀⓀ同時 |
| **スーパーコンボ** | |
| グランドシェイブローリング | ←ため→←→+Ⓟ |
| トロピカルハザード | ↙ため↗+Ⓚ |

## この私の動きについてこれるかな？
# バルログ



そのスピードとリーチをもってすれば、逃れられる敵などいない!!
担当：P・鈴木

スピードとリーチを上手に利用して、相手を翻弄するような試合展開を作っていきたいバルログ。必殺技もスピード感あふれているぞ。

**●ローリングクリスタル**
回転している間にも攻撃判定があるので、攻め続けやすい。跳び込み・通常技キャンセルでもギリギリ溜めが間に合うので、常に溜めるクセをつけておきたい。


削りダメージは貴重なダメージ源。しっかり溜めておこう。

**●スカイハイクロー**
技後、Pを連打しておくとツメを伸ばして攻撃力を上げられる。対空（先読み）として使うよりも、あえて相手に当たらないように出して、着地後奇襲する使い方のほうがおもしろい。ガードされると反撃されることもある。

**●フライングバルセロナアタック・イズナドロップ**
相手が空中にいた場合のみ、近くでPを押したときに投げに変化する。地上にいる相手にはツメでひっかく技になる。うまく軌道を修正しよう。技をガードさせればまず反撃を受けない。K3つで跳ぶと…。

**●特殊技紹介**
V-ISM限定で、対空技になりそうなバック転攻撃を出す。信用しすぎは禁物だ。
P同時押し、K同時押しで回避用のバック転が出るのだが、投げ入力失敗で出るのが悲しい。

**●ローリングイズナドロップ**
フライングーの強化版。壁ターンしたときに画面が暗転してしまうので、相手に反応されやすいのが残念。X-ISMはこれが専用技になる。

**●スカーレットミラージュ**
技の出が早く、判定も強いので、対空（Lv1）や反撃、カウンター、連続技として使いやすい。主力になるだろう。

**●レッドインパクト**
Lv3でツメがあるときにのみ使用可能。ダメージはそれなり。対空や反撃、連続技に使えるぞ。

### 通常技連携は？

ジャンプ攻撃は使い分けが肝心になってくる。まずは小K、大K、大Pあたりを使ってみよう。X-ISMは中Kもおすすめ。
跳び込んだら、しゃがみ小K、しゃがみ中P、しゃがみ中Kを混ぜつつローリングで削ってみよう。溜め上手になりたい。


立ち大Kを直接ガードさせて、ガードクラッシュを狙ってみる？

離れたら、しゃがみ中P、立ち・しゃがみ大P、しゃがみ大Kでさらに牽制したり、ジャンプ、必殺技に連携させてみよう。
相手の守りが堅くなってきたら、連続でジャンプ攻撃を仕掛け、ふいに下段や投げを（ジャンプ攻撃を出さずに）狙っていったり、ジャンプ攻撃・（しゃがみ小K→）投げを決めていったりしよう。後は適当に必殺技を混ぜていけばバルログは完成。お手軽!!

**●対空はどーなってるの!?**
しゃがみ大P（イマイチ）、スカーレットテラー（V-ISMのみ、それなり）、スカーレットミラージュ（Zのみバッチリ）、ジャンプ攻撃各種か空中投げ（要練習）。また、レッドインパクトも強力だ。全体的にやや弱めだが、それを補ってあまりあるジャンプ力とスピードがある。バルログの動きにプレイヤーがついていければそれでOK。

**●補足でGO!**
・X-ISMはジャンプ中P、中K、しゃがみ小Kの技が使いやすいものになっている。
・壁はりつきはバルログが乱入した（ステージに金網がある）場合に可能となる技だ。

| | |
|---|---|
| フライングバルセロナ | ↓ため↑+Ⓚ壁ジャンプ後Ⓟ |
| バックスラッシュ | ⓅⓅⓅ同時 |
| ショートバックスラッシュ | ⓀⓀⓀ同時 |
| イズナドロップ | ↓ため↑+Ⓟ壁ジャンプ後↑以外+Ⓟ |
| ローリングクリスタルフラッシュ | ←ため→+Ⓟ |
| スカイハイクロー | ↓ため↑+Ⓟ |
| スカーレットテラー | ↙ため→+Ⓚ（Vのみ） |
| 壁はりつき | ↓ため↑+ⓀⓀⓀ |
| **スーパーコンボ** | |
| ローリングクリスタルドロップ（バルログステージ限定） | ↙ため↗+ジャンプ後↑以外+Ⓟ（壁はりつき後コマンドの最後をⓀⓀⓀ） |
| スカーレットミラージュ | ←ため→←→+Ⓚ |
| レッドインパクト（Lv3） | ←ため→←→+Ⓟ（ツメ付き限定） |

## まずはヘッドプレス
# ベガ

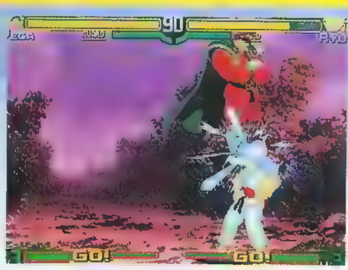


サイコショットでいくかサイコクラッシャーでいくか。
担当：がっちん

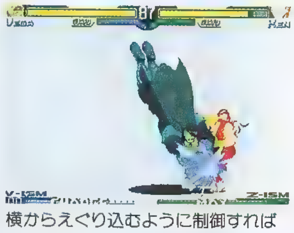
ZERO3でのベガはどのように動かしていけばいいだろうか。今回はそのあたりの基本戦術を見ていくことにしよう。

### ヘッドプレスを使ってみよう

ベガはX-ISM以外であればサイコショットという飛び道具を持っているが、跳ばせて落とすキャラではない。
そこで、まずはヘッドプレスが非常に使い勝手がいい。だが、真の目的はヘッドプレス後のサマーソルトスカルダイバーにある。


ヘッドプレスで相手にプレッシャーをかけていく。

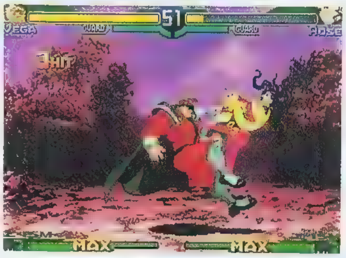
この技は、出すか出さないかを選択できるのはもちろん空中での制御が可能である。相手はかなり対応しにくいはずだ。
さらに、サマーソルトスカルダイバーは、高い位置である相手の頭上に素直に当てるのではなく、胸か腹あたりを狙っていく。理想を言えば足元までポイントを下げたいくらいだ。
理由は、相手の高い位置に当ててしまうと反撃されてしまうサマーソルトスカルダイバーではあるが、低い位置にヒットさせると地上での連続技にまで発展する性質を持っていることが挙げられる。


横からえぐり込むように制御すれば低い位置を狙える。

この使い倒しがいのある技は、サマーソルトスカルダイバーの微調整にかかっていると言っても過言ではない。
なお、サマーソルトスカルダイバーで左右に調整するときはレバーを下に入れながら左右に入力すること。すると、着地後にすぐヘッドプレスへ移行できる。

### ダブルニープレスは状況限定

まず、ダブルニープレスは強力で使いやすい必殺技であるが、技の硬直が大きいので連発してはいけない。ガードされると反撃されてしまう。
よって使うのであれば、反撃技が確定の状況にしぼったり、中足払いからの連続技に限定していく。


連続技として使っていきたいダブルニープレス。

基本的に連続技として成立するのは中攻撃からで、小攻撃からの場合は、カウンターなどの別な要素が必要となる。

### ISM別で見る

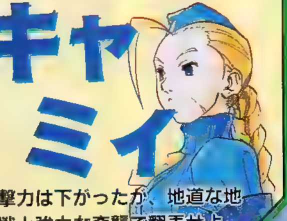
**●X-ISM**
こちらはサイコショットではなく、必殺技としてサイコクラッシャーが出せる。もちろんゼロカウンターはない。

**●Z-ISM**
ゼロカウンターがベガワープ風になっている。あとは、大きな違いはあまりない。

**●V-ISM**
ある意味、いちばんZERO2の流れを受けている。ゼロカウンターは、強力で知られる、あの「あまい!」だ。

| | |
|---|---|
| サイコショット | ←ため→+Ⓟ（X不可） |
| サイコクラッシャー | ←ため→+Ⓟ（Xのみ） |
| ダブルニープレス | ←ため→+Ⓚ |
| ヘッドプレス | ↓ため↑+Ⓚ |
| サマーソルトスカルダイバー | ↓ため↑+Ⓟ+Ⓟ |
| ベガワープ | ↙or↘+ⓅⓅⓅorⓀⓀⓀ |
| **スーパーコンボ** | |
| ニープレスナイトメア | ←ため→←→+Ⓟ |
| サイコクラッシャー | ←ため→←→+Ⓚ |

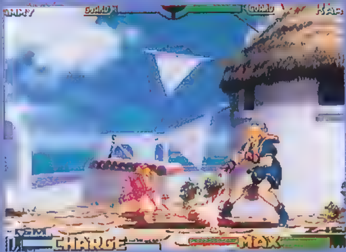
## キラービーに死角なし
# キャミィ



攻撃力は下がったが、地道な地上戦と強力な奇襲で翻弄せよ。
担当：ギィ

全体的にリーチが短く、しゃがまれると当たらない攻撃が多く、ジャンプスピードも遅いので自分から攻めていくのはややきびしい。

普段は相手のリーチぎりぎりのところでふらふらして相手の攻撃を誘い、踏み込んできたところや、技を空振りしたところを狙って、リーチが長く、鋭い中足払いを狙っていこう。ただし、中足払いはキャンセルも掛からず、当たってもキャミィが若干不利なので、深追いは避けよう。



中足払いが基本中の基本。

やや当たりにくくなるが、中足払いの代わりに遠距離立ち大キックも使える。

キャノンスパイクは対空、反撃、カウンター、連続技に活用しよう。対空は、近立ち中P、近立ち大K、しゃがみ大P、リバースシャフトブレイカーを使い分けていこう。

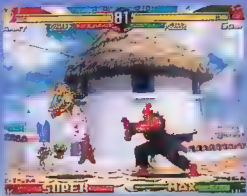
## 奇襲せよ！

離れた間合いからの奇襲攻撃もキャミィの特徴。

まず1つめは中か大のフーリガンコンビネーション（投げ）。間合いを計って、直接出してもいいが、中足払いや立ち大Kヒット後に狙っていくとさらに効果的だ。

少し下がってからの小スパイラルアローも意外とよく当たる。スパイラルアローは見た目に反して、隙が少なく、先端部をガードさせれば反撃は受けない。

アクセルスピンナックルも、飛び道具などの胴体付近への攻撃をかわしつつ接近できるうえ、ガードされてもキャミィが有利。さらに画面端でヒットさせれば、立ち大P・キャノンスパイクやリバースシャフトブレイカーが追い打ちになる。



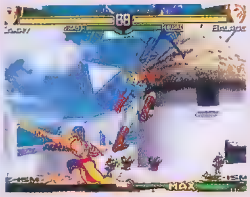
飛び道具などをかわせる。特にX-ISMのものは強力。

## 新・突撃!殺人蜂

キラービーアサルトはZ-ISMの、LV3専用スーパーコンボだ。溜め技なので使いどころがやや難しい。

空中ガード不能で、死角がなく、高速で飛来するのでかわされることはまずない。完全無敵ではないが、つぶされることもまずない。ヒットすれば約4割の体力を奪う。ガードされたときは悲惨。

ちなみに、コマンドの最後は上3方向どこでもOKで、これによって最初にジャンプする方向を選択可能だ。



今回のキラービーに死角はない。

## 2つのV-ISMの専用技

アクセルスピンナックルのないV-ISMには2つの専用必殺技がある。

キャノンリベンジは地上の中段専用の当て身技。小だとキャノンスパイク、中だと近立ち大P・裏拳、大だと大足払い・近立ち大K（追い打ち可）で反撃するが、あまりにも取れる攻撃が少なすぎる。

キャノンストライクは前ジャンプからのみに出せる急降下キック。判定が強く、着地の隙は皆無だが、ガードされると跳ね返って大ピンチだ。

| | |
|---|---|
| スパイラルアロー | ↓↘→+Ⓚ |
| キャノンスパイク | →↓↘+Ⓚ |
| アクセルスピンナックル（V：不可） | →↘↓↙←+Ⓟ |
| キャノンストライク（Vのみ） | 前方ジャンプ中 ↓↙←+Ⓚ |
| キャノンリベンジ（V、中段のみ） | ↓↙←+Ⓚ |
| フーリガンコンビネーション | ↙↓↘→↗+Ⓟ後、ボタンで変化 |
| スーパーコンボ | |
| スピンドライブスマッシャー | ↓↘→↓↘→+Ⓚ |
| リバースシャフトドライバー | ↓↙←↓↙←+Ⓚ |
| キラービーアサルト（LV 3） | ←ため→+Ⓚ |

## いくつの技を使いこなせるか

特殊な効果・性能を持つ技を数多く有している豪鬼。とりあえずは、リュウ、ケンの2キャラで基本を覚えておいたほうがいいかも。テクニカルな分、動かせれば強いぞ。

**●豪波動拳**

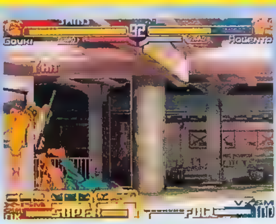
出が早いので、小技キャンセルからでも連続技になりやすい。通常技（空）キャンセルで使うといい。灼熱は出が遅いのでやや使いにくい。削りダメージは大きいので、たまーに使おう。

一方、空中のは対空、カウンターに使いやすい。技ヒット後も追撃の準備をしておこう。連続技にも組み込んでいくといい。

**●竜巻斬空脚**

連続技に最も組み込みやすい技。小技キャンセルで（相手が立っていれば）つながる点は大きい。技後の追撃も考えてみよう。

**●前転**



めくり中K・小技×2×大竜巻・空中投げでこのダメージ。

Z、V-ISMのみ可能。キャンセルで出すことが（オリコン以外）できないのが残念だが、空中判定になる点はおいしい。研究していきたい。

**●阿修羅閃空**

コマンドとボタンの組み合わせで移動先を選べる。無敵になるまでの時間が長いので過信は禁物だ。

**●空中波動拳**

空中から飛び道具を出す。使いやすそうだが、着地の隙の大きさがネック。上手な使い方を覚えたいところ。

**●瞬獄殺**

X-ISMはこの技が専用スパコンになる。ガード不能技で、あらゆる通常技にキャンセルをかけられる。どちらかというと、攻めに使うより、足払いを誘って決めるほうが実践的な使い方かも。

**●滅殺豪昇龍**

対地上カウンター、連続技用に使いやすい。小技連打後、ヒット確認からこの技を出すことができれば戦力アップ。

**●天魔豪斬空**

空中から飛び道具を出す。対空技を出されそうなときに使うと効果が高い。

**●滅殺豪波動**

どちらかというと、滅殺豪昇龍よりもカウンター技として有効。ダメージはやや小さめだが、リスクが小さい点がいい。

## どのISMも使いこなすまで大変!?

**●特殊技紹介**

→+中Pで、中段攻撃のチョップを出せる。跳び込みの後、オリコン中などに使うと強い。

→+中Kは、間合いを詰めながら攻撃できる技。足払いを無効化しつつ攻撃できる上にガードさせた後も豪鬼有利。

前ジャンプ頂点付近で↓+中Kを入力すると、その場から急降下する天魔空刃脚を出す。判定も強く、中段なので、かなり頼りになる。多用していこう。

他にも、ジャンプ中Kがめくり性能を持っていたり、近立ち大K（V-ISMは←+大K）のガードクラッシュ値が高かったり、空中K投げの間合いが広めだったり…。攻守ともにバランスがいい。ガマンすることも覚えれば強キャラとして働くはずだ。



低い打点で当てていきたい。ここからV-ISMは←+中K・歩いて←+大Kで固める。

とりあえずは、跳び込みに中K、大P、空刃脚、空中竜巻を使い、そこから⑴頭蓋破殺⑵投げ⑶小技（ヒット確認）・スパコン⑷下段・必殺技⑸旋風脚⑹跳び込み、の選択肢を組み合わせていこう。

| | |
|---|---|
| 豪波動拳 | ↓↘→+Ⓟ |
| 灼熱波動拳 | →↘↓↙←+Ⓟ |
| 豪昇龍拳 | →↓↘+Ⓟ |
| 竜巻斬空脚 | ↓↙←+Ⓚ |
| 阿修羅閃空 | →↓↘ or ←↓↙+ⓅⓅⓅorⓀⓀⓀ |
| 百鬼襲 | ↓↘→↗+Ⓟ+（Ⓟ or Ⓚ）（X不可） |
| 頭蓋破殺 | →+中Ⓟ |
| 旋風脚 | →+中Ⓚ |
| 天魔空刃脚 | 前ジャンプ中、↓+中Ⓚ |
| 前方転身 | ↓↙←+Ⓟ（X不可） |
| スーパーコンボ | |
| 瞬獄殺（Lv3） | 小Ⓟ 小Ⓟ →小Ⓚ 小Ⓟ |
| 滅殺豪波動 | →↘↓↙←→↘↓↙←+Ⓟ |
| 天魔豪斬空 | 空中で ↓↘→↓↘→+Ⓟ |
| 滅殺豪昇龍 | ↓↘→↓↘→+Ⓟ |

## あらゆる能力を持つ鬼
# 豪鬼



カウンター技、中段、多段コンボ、空中必殺技、移動技…完璧な技術系キャラだ。
担当：代打ちP・鈴木

# 基本は変わらず。されど…
# ナッシュ

対空環境に若干の不安要素はあるが安定力はピカイチ。懐かしのニーバズーカーも復活したぞ。

担当：C・LAN

## サマーソルトシェルに翳りが…

ナッシュの必殺技はともにため技なので、左下にためを作り、相手が何もしなければソニックブーム、跳んできたらサマーソルトシェル、という基本スタイルは変わらない。

ただしサマーソルトシェルは相打ちが多く、一方的につぶされてしまうことすらある。無敵&空中ガード不可の状態も存在するが、それは出した直後の一瞬だけ。引きつけて出すことが重要だ。確実に迎撃したければスーパーコンボのサマーソルトジャスティスを使うといい。

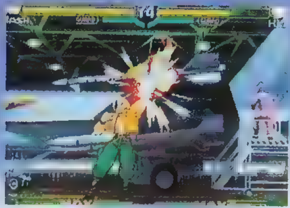
小ソニックブームを起点とし、そこから歩いて間合いを詰めたり、少し歩いて跳び込むなどして相手を端に追いつめていくのがナッシュの攻めの基本方針…であったが、ストZERO3ではガードクラッシュがあるせいか、技をガードさせたときの間合いの離れ具合が大きく、相手を端に追いつめても2、3回通常技をガードさせればすぐに間合いが開いてしまう。端に追いつめたほうが当然有利だが、今回は追い込むことは意識せず、間合いに関係なく自分なりのペースで闘いを運んだほうがいいかもしれない。



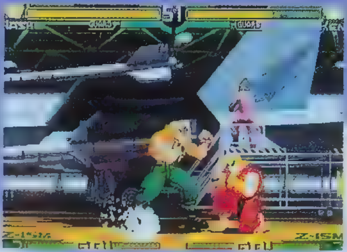
サマーの無敵は一瞬。引きつけすぎに注意。

通常技対空は近距離専用の技に集中しているため（中パンチ、中・大キック）、V-ISM以外なら間合いに関係なく出せるしゃがみアッパーがいい。ただしこの技も有効間合いは狭い。相手の懐に潜り込んで、かつ早めに出そう。

新技（？）のニーバズーカーはスキが結構あるため、ソニックブームを盾にして接近手段として使おう。



しゃがみアッパーはやや想定必要。早めに。



ためキャラにダッシュ…う〜んこのわび。

## パワー重視かバランス重視か？

ナッシュのI-SMは威力重視のX-ISMがわかりやすく、かつ使いやすい。サマーソルトジャスティスは少しくらい間合いが離れていても全段ヒットし、相手の体力の約半分を奪える超強力技。

小回りの利くスーパーコンボがいろいろ揃っているZ-ISMも捨てがたい。100%対空であるサマーソルトジャスティスを3回にわけて使うのも手だ。

最後に未知のV-ISMだが、ナッシュはもともとレバー技があるせいか、レバーニュートラルで近距離技が出る。ニーバズーカーはレバー＋小キックなので、ややストⅡXライクに使うことができる。



V-ISMではこの大キックが対空技におすすめだ。

| | |
|---|---|
| ソニックブーム | ←ため→＋Ⓟ |
| サマーソルトシェル | ↓ため↑＋Ⓚ |
| ニーバズーカー（X不可） | ダッシュ中にⓀ |
| スピニングバックナックル | →＋大Ⓟ |
| ジャンピングソバット | ←or→＋中Ⓚ |
| ステップキック | ←or→＋大Ⓚ |
| クイックステップ | →→ |
| スーパーコンボ | |
| サマーソルトジャスティス | ↙ため↗＋Ⓚ |
| ソニックブレイク | ←ため→←→＋Ⓟ |
| クロスファイアブリッツ | ←ため→←→＋Ⓚ |

# あしながお姉さま
# ローズ

長いリーチがさらに長く。ソウルスルーの価値も大幅アップだ。

担当：ギィ

## 遠／近距離技が追加！

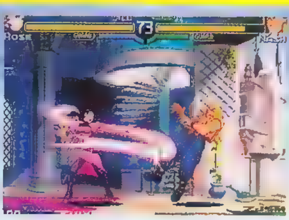
その長身から繰り出されるリーチの長い攻撃と、飛び道具のソウルスパークで相手を寄せつけない闘いを得意とするローズ。

今回、中攻撃に近距離技、大攻撃に遠距離技が新グラフィックで追加され、さらにバリエーションが豊かになった。

特に大足払いを凌ぐ、おそらく全キャラ全技中最長のリーチを誇る遠距離立ち大Kは強烈。また、遠距離立ち大Pもリーチでは若干劣るが、判定の強さが魅力。



とにかく長い新立ち大キック。近づかせるな。



外側から相手の技をつぶせる判定の強さが魅力。

この2つの技に、大足払いと、遠近ともに足払いをスカせる立ち中キック、小と大で速度差の大きいソウルスパークを使って地上の立ち会いを制していこう。

ただし、いずれも跳び込まれるとかなりピンチなので読まれないように使っていこう。

## 対空からキャッチ

地上戦を制すれば相手は跳び込んでくることが多くなる。

ローズの対空技といえば強力なしゃがみ大パンチ。これがカウンターヒットすると相手を浮かせ、ここをソウルスルーでつかまえることができる。受け身を取られようが取られまいが、だ。



対空のしゃがみ大パンチ。カウンターでヒットしていたら、



ノーキャンセルでソウルスルーが追い打ちになる。

ただ、しゃがみ大パンチの判定が若干弱くなったので、過信は禁物。

## 連続技は健在

攻撃力の高い連続技は健在。とりあえず基本のこの2つを覚えておこう。

**●しゃがみ中パンチ→小ソウルスパイラル**

**●しゃがみ大パンチ→大ソウルスパイラル**

しゃがみ大パンチはリーチが短くなったため、跳び込みからは画面端か、めくり中キックからでないと届かなくなってしまっている。

しかしジャンプ中キックはめくりやすくなっているので積極的に狙っていこう。

また、しゃがみ小P連打（Z-ISMはP3つ同時押しで）→Lv3ASソウルスルー（X-ISMを含む）もお手軽かつ強力だ。

| | |
|---|---|
| ソウルスパーク | ←↙↓↘→＋Ⓟ |
| ソウルスルー | →↓↘＋Ⓟ |
| ソウルリフレクト | ↓↙←＋Ⓟ |
| ソウルスパイラル | ↓↘→＋Ⓚ |
| スライディング | ↘＋中Ⓚ |
| ソウルピエーデ | →＋大Ⓚ |
| スーパーコンボ | |
| オーラソウルスルー | ↓↘→↓↘→＋Ⓟ |
| オーラソウルスパーク | ↓↙←↓↙←＋Ⓚ |
| ソウルイリュージョン | ↓↘→↓↘→＋Ⓚ |

## さらばZEROカウンター

ローズの守りの強さを支えてきたZEROカウンターだが、ここからの連続技が入らなくなってしまった。投げた後の状況はほぼ五分（僅かにローズ有利）になっている。

ちなみにV-ISMのZEROカウンターは大足払い。

気軽に遊べるよ

# さくら



ZERO3のシステムと非常に相性がよいさくら。強いのはやはり庶民か？

担当：珈琲ふりーく

さくらは前作とほぼ同じような感覚で動かせることができる。弱くなった感のあるキャラの多い中、これは幸せなことかもしれない。

## 地上は近立ち大P

近距離立ち大Pはリーチが長く、しゃがんだ相手にも当たり、キャンセルをかけることができる。ここから、ガードされる恐れがあるときは波動拳、ヒットが確定しているときは咲桜拳or乱れ桜でキャンセルをかけていこう。


近間から波動拳をガードorヒットさせた後は、相手とほぼ同時に動き出すことができる。

近間ではしゃがみ小Kも強力だ。小技にしてはリーチが長く、立ちガード不可で、連打することができる。しゃがみ小K連打からヒットを確認して乱れ桜を入力するという前作からの形も健在だ。X-ISMならば、しゃがみ小Kから小K+大P同時押しによって、しゃがみ小Kから近立ち大Pがつながる。


V-ISMは近距離大Pを遠距離間合いでも出すことができるぞ。

他には、リーチが非常に長い遠立ち大K、しゃがまれると当たらないが攻撃判定が非常に強い遠立ち中P、背の小さいキャラに遠距離間合いでしゃがまれていても当てることができる立ち中K、発生が早いしゃがみ中K、といった技が地上戦の主戦力となる。

地上での対空技は近立ち大P、小咲桜拳、立ち中P、しゃがみ大Pなどを使おう。


小技連打によるバリアも可能だ。

## 空中はジャンプ大P

ジャンプして出す技は基本的にジャンプ大Pだ。下方向にも横方向にも強力で、ほとんどの状況ではこれでOKだ。相手の対空技に落とされても、出すタイミングを変えて跳び込めば、かなり強そうな対空技でもつぶすことができるぞ。

これ以外では、横方向から斜め上方向に強力なジャンプ中P、めくり能力が高いジャンプ中K、下方向に攻撃判定がのびているジャンプ大Kといった使い分けが有効だ。

## 狙いは2つ

対戦時のおすすめな狙いは2つある。

1つ目の狙いはガードクラッシュだ。ZERO3にはガードクラッシュがあり対戦上の大きなポイントになっている。さくらは技の判定が強いので、どんどん技をガードさせてガードクラッシュを狙っていくことができる。画面端に追いつめて一気に勝負をつけよう。

2つ目の狙いは、弱咲桜拳がヒットしたときなどからの空中追い打ちだ。空中追い打ちは基本的に近立ち大Pですると良い。受け身をとられても空中ガードされない利点がある。近立ち大Pで空中追い打ちしたら、キャンセル小咲桜拳まで入れよう。近立ち大Pが相手のジャンプ攻撃につぶされるときは小咲桜拳でそのまま追い打ちにいくと良い。

どちらの攻撃でも、相手の逃げ方が悪いと、画面端までお手玉を狙うことができる。かなりのダメージが期待できるので、狙わない手はないぞ。

| | |
|---|---|
| 波動拳 | ↓↘→+Ⓟ(連打) |
| 咲桜拳 | →↓↘+Ⓟ |
| 春風脚 | ↓↙←+Ⓚ(X以外空中可) |
| さくら落とし | →↓↘+Ⓚ後Ⓟ |
| フラワーキック | ←↙↓↘→+中Ⓚ |
| スーパーコンボ | |
| 乱れ桜 | ↓↘→↓↘→+Ⓚ |
| 真空波動拳 | ↓↘→↓↘→+Ⓟ |
| 春一番 | ↓↙←↓↙←+Ⓚ |

どうした、かかって来い!…ひでぶ

# ダン



弱いことがコンセプトのキャラ。闘いのハンデを腕で埋めよう。

担当：P・鈴木

## 今年も楽勝！

シリーズを通して安定した実力を誇る男、ダン。ただ、オリコンが使いにくくなったので、今年は、ますます余裕を持った試合が展開されることになりそうだ。

しかし、強化された技もあるので、勝負はやってみないとわからないぞ。

**●我道拳**

飛び道具。ただし画面の端まで届かないので注意。技後の隙も大きめなので跳びこまれないように注意しよう。

**●断空脚**

ガードされると反撃されてしまうが、攻撃力は高め。連続技には使いにくいので、単発技として考えよう。

Z-ISMは空中で断空脚を出せる。いろいろやってみよう。ただし、隙はしっかり残っているので注意。

**●晃龍拳**

たまに体が光るが、それは無敵状態で強いとき。通常時は腕が伸びた状態のほうが判定が強いので、先読み気味に置いておくようにすればいい。

**●サイキョー流防御術**

V-ISM限定技。ガード硬直中にコマンドを入力すると、相手を遠ざける。使用価値は高いので、要練習だ。


対空手段の1つとして混ぜていくといい具合だ楽勝。

**●必殺無頼拳**

X-ISMはこの技がスパコンになる。相手の大技の隙に反撃として決めるといい。リュウの昇龍拳のような使い方も期待していいぞ。

**●真空我道拳**

我道拳が多段ヒットするようになる。Lvが高いほど射程が伸びるので、反撃、カウンター、連続技用にいい。

**●晃龍烈火**

対空にはやや使いにくい。一応、連続技用にどうだろう。

**●挑発伝説**

連続で回転する移動技。反撃は免れないので注意。

また、↓↘→+スタート(Xのみ攻撃判定アリ)、↓↙←+スタートでも挑発を出せる。

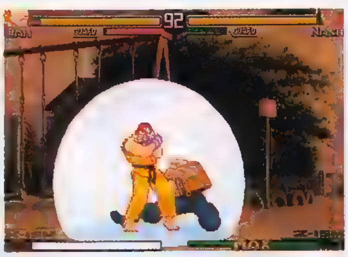
さて、地上戦で最も使いやすいのは立ち中Kとしゃがみ大K。リーチが長いのだ。その他にも、しゃがみ中P、しゃがみ中K立ち小K、立ち大Pあたりが連携に組み入れやすいだろう。

これらの通常技から、間合いに応じた我道拳を出してダメージアップを計ってみよう。立ち・しゃがみ小Kから投げor大足払いも混ぜると効果は高いぞ。

ただ、おそらくは近づけないまま試合が終わってしまうので、いかに相手に近づくかの作戦を考えておくといい。この辺は次回以降でより詳しく説明しよう。

参考までに、ダンから跳び込むときは、小K↓中P↓中K↓大Kや大Pの順でおすすめ。小Kは判定が強いぞ。落とされそうなときは、空中断空脚で脱出を図ろう。

うまく近づけたら、通常技で固めるよりも、単純に投げか打撃かで選択をかけて攻めたほうがいい。めくりジャンプ中Kをさらに狙う手もおもしろそうだ。


小細工よりも、とりあえずは投げor(下段・必殺技)で勝負だ！

**●対空はどーなってるの?!**

ジャンプ中P、中K、大K、空中投げ、しゃがみ大P（上方向には強い）、晃龍拳(早め)

| | |
|---|---|
| 我道拳 | ↓↘→+Ⓟ |
| 晃龍拳 | →↓↘+Ⓟ |
| 断空脚 | ↓↙←+Ⓚ(X以外空中可) |
| 前転（後転）挑発 | ↓↘→(↓↙←)+Ⓢ |
| サイキョー流防御(V専用) | ガード中→+ⓅⓅⓅ |
| スーパーコンボ | |
| 必殺無頼拳 | ↓↙←↓↙←+Ⓚ |
| 震空我道拳 | ↓↘→↓↘→+Ⓟ |
| 晃龍烈火 | ↓↘→→↓↘+Ⓚ |
| 挑発伝説 | ↓↘→↓↘→+Ⓢ |
| 挑発神話（Lv3） | ↓↙←↓↙←+Ⓢ |


永遠とも言える闘いの中、
最期に待つのは希望？
それとも挫折？
Through Countless Battles,
What Finally Awaits? Glory? Or Defeat?
In Battle, What Do These Warriors Feel?
What Do They Win?
http://www.neogeo.co.jp
THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS
TM

# K.O.F.'98システム

## エキストラ人口激増か!?

担当：OHJI

前作のKOF97から引き続き、アドヴァンスト(ADV)とエキストラ(EXT)という2つのモードがあるKOF98。一見去年と変わらないように見えるが、対戦に影響を与えるであろう変更点がいくつかあるぞ。

変更があるとは言っても、操作感覚を改めるほどのものではなく、97をプレイしていた人ならすんなりとプレイできるはずなのでご心配なく。

### カウンター攻撃
EXTRA
95で猛威を振るったシステムが復活!!

そう、あのカウンター攻撃が帰ってきたのだ。

操作法は前といっしょで、攻撃避け(A+B)中に攻撃ボタン(A~D)を押すだけで出すことができる。

ただし今回のカウンター攻撃は、95に比べ攻撃判定の出が遅く、さらにボタンを押した瞬間から攻撃避けの無敵が切れてしまったため、かなり潰されやすくなっているぞ。タイミングを体で覚えよう。


打撃に対して完全無敵の攻撃避けから…

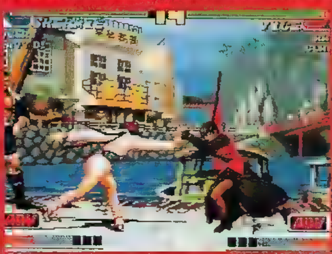

そのまま攻撃。全キャラ共通で必殺技でキャンセル可能だ。

### 投げスカリ
共通
投げキャラパワーダウンか?

今までのKOFシリーズでは、間合い外or相手が投げられない状態で必殺技投げを入力すると、何も出ないor押したボタンの攻撃が出るだけだったのだが(一部例外あり)、KOF98ではナント投げスカリポーズが出るようになってしまったのだ。

スカリポーズ自体は大した隙はない(キャラによる)ものの、投げを狙うときは近距離のはずなので反撃を食らう可能性は大いにあるぞ。

と、ここまで読むと一見投げキャラに欠点ができただけのように思えるが、ちょっとだけ利点もある。アドヴァンスで投げスカリを出すと、ちょっとだけパワーゲージを増やすことができるのだ。


これが投げスカリ。中にはスカリには見えないやつも・・・。

遠距離でゲージを稼ぐときにどうぞ。

ちなみにリョウの連舞拳やアンディの撃壁などの打撃投げ系の技はいつも通りスカリポーズはない。

### 挑発
EXTRA
ゲージ減らし挑発、半分復活!?

スタートボタンを押すことで出る挑発。

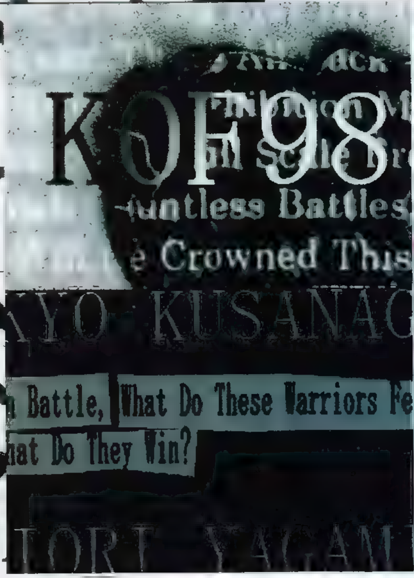
KOF94~96までは相手のパワーゲージを減らす効果があったのだが、前作の97では何の効果も無い「単なる挑発」になってしまっていた。

そして今回KOF98では、エキストラ同士の試合時にの

K.O.F.'98 SYSTEM











# 夏・襲来

K.O.F.の夏が来た。全キャラ完全技表に加え、全キャラの必殺技性能を大検証。これで夏を乗り切れ!!

# K.O.F.'98システム

み相手のパワーゲージ（MAX時以外）を減らすことができるようになったのだ。

他の組み合わせの試合のときは前作と同じで、何の効果も無いので、半分復活といったところかな。

なお、パワー溜めと挑発連発をお互い同時に行った場合は、かろうじて挑発の方が有利でパワーMAXを阻止することが可能だ。と言ってもわずかな差なので、実際の対戦ではそう簡単に阻止できるものではないだろう。



挑発すれば減らすことができる。



パワーを溜められても

## ジャンプ EXTRA

4種類のジャンプが共通のシステムに！

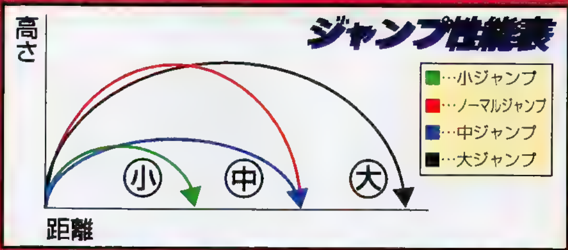
前作97ではアドヴァンスト4種類、エキストラ2種類だったジャンプだが、今回はエキストラも4種類になった。

つまり…

- 通常ジャンプ…レバーを上方向に入れる
- 小ジャンプ…レバーを一瞬だけ上方向に入れる
- 中ジャンプ…レバーを一瞬だけ下方向に入れた後、一瞬だけレバーを上方向に入れる
- 大ジャンプ…レバーを一瞬だけ下方向に入れた後、レバーを上方向に入れる

この4種類のジャンプが共通のシステムとなったわけだ。

アドヴァンストの場合はこの方法以外にも、前作と同様に、ダッシュ中に一瞬だけレバー上方向で中ジャンプ。ダッシュ中にレバーを上方向で大ジャンプを出すこともできるぞ。





## パワーMAX発動 ADV

MAX超必2連発にはストック4つ!?

前作ではパワーMAX発動中に超必殺技を使っても、MAX状態は維持されていたのだが、今回はキャンセルされるようになってしまった。

つまり2回連続MAX超必殺技を出そうとした場合、前作はストック3つでできたものが4つ使わないといけなくなったわけだ。

## 一足飛び バックステップ EXT 共通

一部のキャラがパワーアップ？

システムの変更というよりも、キャラ性能の変更に近いことだが、一足飛び（エキストラのダッシュ）中、またはバックステップ中に空中必殺技（紅丸の空中雷靭拳のみ不可）や空中特殊技を出すことが可能になった。

これにより、KOF94で猛威を振るった（大げさ？）アテナの一足飛びフェニックスボム（←B）や、ブライアンの一足飛びスクリューボディプレスが再現可能になった。

空中技を持つキャラを使う人は要チェックだぞ。



バックステップ奈落落としに一足飛びフェニックスボム。

## 番外情報

### ADVのフォロー？

このページを見る限りではエキストラばかり変更点がありアドヴァンストユーザーの立場が無いように思えるが、

- 投げ抜けがある
- 攻めていれば自然にゲージが溜まる
- ストックがあれば体力に関係なくいつでも超必殺技が使える
- 間合いを調節でき、いつでもジャンプできるダッシュがある

などのアドヴァンストならではのシステムは、やはり魅力的だ。まあ結局両方使ってみて自分（の使ってるキャラ）に合った方を選ぶことになるのは言うまでもないかな。

## レバー入れ技 共通

変更ではないが重要なテクニックなので簡単に復習しておこう。

まず前作でレバー入れ技は特殊だった事を思い出して欲しい。

通常技にキャンセルをかけて出すことができ、さらにその状態だと本来中段だったものが中段でなくなったり、本来キャンセルがかからなかった技にキャンセルがかけられるようになったり（すべてではない）する、という例のシステムだ。

今回もそのシステムは健在で、なおかつレバー入れ技が全体的に増えているので該当するキャラも多いはずだ。

今号ではスペースの都合上



しゃがみガード可能に。この後キャンセルもかかる。



通常技キャンセルだと、中段でキャンセル不可だった技も

詳しく載せることができないが、技のつながりを探すのも楽しみの一つと考え、いろいろ試して欲しい。

# HEROES TEAM（主人公チーム）技表ワンポイント

## 草薙の炎は不滅だぜ
## 草薙　京



K.O.F.96から受け継いできた「ボディが〜」でお馴染みの荒咬みを起点とする連携が京サマの攻撃の基本だ。

荒咬みからは出の早い九傷、しゃがみガード不可の八錆などを使い分けて、相手を封じ込めていく。相手の技のスキを見たら毒咬み↓罪詠み↓罰詠みを叩きこんでやろう。

また、荒咬み、毒咬み、鬼焼きなど相手の攻撃をガードしつつ攻撃する防御効果のある技も多いので、自分本意の攻めを組み立てやすい。



飛び道具とカチ合っても撃ち勝つことも多い。

特殊技では↘+Dの八拾八式が出も早く、リーチも長いので使いやすい。→+Bの外式・轟斧　陽は2弾目がしゃがみガード不可となっているが、出が遅いので潰されることも多い。上下の揺さぶりは小・中ジャンプを使い、地上では荒咬み、毒咬みなどで横方向に押していくスタイルを取るといいだろう。

R.E.D.Kickは少し離れた間合いから距離を詰めたり、ジャンプ防止として使える。琴月は足払いをすかしながら攻撃できるので、足払いを多用してくる相手には威力を発揮するぞ。

超必殺技では無式が出も早く威力も高い。大蛇薙は威力は低いがリーチが長く、ガードされても反撃を受けにくいので、両者をうまく使い分けよう。



無式には対空攻撃判定もあるぞ。

京サマは必殺技が多い分、使い始めの頃は苦労するかもしれないが、それだけバリエーションに富んだ動きができるようになるぞ。（KFCーぴぐ）

| | |
|---|---|
| **通常投げ** | |
| 釟鉄 | 投げ間合いで　←or→+C |
| 一刹背負い投げ | 投げ間合いで　←or→+D |
| **特殊技** | |
| 外式・轟斧　陽 | →+B |
| 外式・奈落落とし | ジャンプ中　↓+C |
| 八拾八式 | ↘+D |
| **必殺技** | |
| 百式・鬼焼き | →↓↘+AorC |
| R.E.D.Kick（七百七式・独楽屠り） | ←↓↙+BorD |
| 弐百拾弐式・琴月　陽 | →↘↓↙←+BorD |
| 七拾五式 改 | ↓↘→+B・BorD・D |
| 百拾四式・荒咬み（あらがみ） | ↓↘→+A |
| 百弐拾八式・九傷（このきず） | 〈荒咬み〉動作中↓↘→+AorC |
| 百弐拾七式・八錆（やのさび） | 〈荒咬み〉動作中→↘↓↙←+AorC<br>〈荒咬み→九傷〉動作中AorC |
| 百弐拾五式・七瀬（ななせ） | 〈荒咬み→九傷〉動作中BorD<br>〈荒咬み→八錆〉動作中BorD |
| 外式・砌穿ち（げしき・みぎりうがち） | 〈荒咬み→八錆〉動作中AorC |
| 百拾五式・毒咬み（どくがみ） | ↓↘→+C |
| 四百壱式・罪詠み（つみよみ） | 〈毒咬み〉動作中→↘↓↙←+AorC |
| 四百弐式・罰詠み（ばつよみ） | 〈罪詠み〉動作中→+AorC |
| 九百拾式・鵺摘み（ぬえつみ） | ↓↙←+AorC |
| **超必殺技** | |
| 裏百八式・大蛇薙（おろちなぎ） | ↓↙←↙↓↘→+AorC |
| 最終決戦奥義〝無式〟（三神技の壱） | ↓↘→↓↘→+AorC |

## 俺と組んでいいんだぜっ
## 二階堂　紅丸

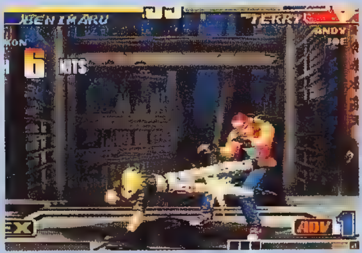


必殺技でとくに変更が目立つのは真空片手駒。攻撃の終わりに後ろに跳ねなくなったため、ガードされるとその場で反撃され、ヒットさせれば相手をダウンさせる。

スーパー稲妻キックは、小が上に強く大が横に長い。出の早さも判定の強さも信頼できるので活躍しそうだ。

超必殺技は、2つとも変更あり。雷光拳は残念ながら無敵時間が消失。攻撃発生も遅くなっている感じがする。前作でダメージ源だっただけに気になるところだ。

投げの超必殺技エレクトリッガーは、ダメージは雷光拳よりも高い。だが、発生と同時に投げ判定にならないため、光ったのを見てジャンプで逃げられる。連続技用かな？

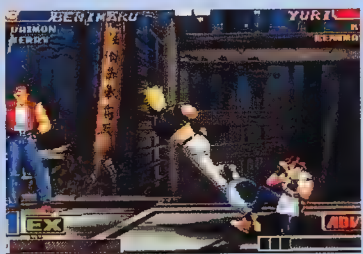



真空片手駒は、最後の蹴りで相手をダウンさせるようになった。

最後に通常技をみてみると、全体的に高性能で前作の感覚で使用できると思っていい。

連打できる屈小Kに長い大K、屈大K。下方向に強いJふっとばしに横に長いJ大K（垂直は上方向）。J大Kのめくり性能はもちろん健在、地上を意識しすぎてフライングドリルにならないように注意して今回も使っていこう。

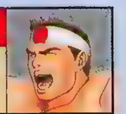
必殺技、超必殺技の性能が落ちた気もするが、通常技が強いから十分闘えるだろう。（借金）




エキストラなら、ダッシュからF.ドリルが出せるが屈ガード可。

| | |
|---|---|
| **通常投げ** | |
| キャッチアンドシュート | 投げ間合いで　←or→+C |
| フロントスープレックス | 投げ間合いで　←or→+D |
| スピニングニードロップ | お互いジャンプ中　投げ間合いで　↑以外+CorD |
| **特殊技** | |
| ジャックナイフキック | →+B |
| フライングドリル | ジャンプ中　↓+D |
| **必殺技** | |
| 雷靭拳 | ↓↘→+AorC |
| 空中雷靭拳 | ジャンプ中　↓↘→+AorC |
| 真空片手駒 | ↓↙←+AorC |
| スーパー稲妻キック | →↓↘+BorD |
| 居合蹴り | ↓↘→+BorD |
| 反動三段蹴り | →↘↓↙←+BorD |
| 紅丸コレダー | 投げ間合いで　→↘↓↙←→+AorC |
| **超必殺技** | |
| 雷光拳 | ↓↘→↓↘→+AorC |
| エレクトリッガー | 投げ間合いで　→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC |

## ややなまった!?
## 大門　五郎



通常技の出の早さがやや遅くなった!!かもしれない大門。投げスカリポーズも出来てしまったので、ややマイナス面が見えるかもしれない。だが、まだまだ闘えるのでひと安心。

天地返し、超大外刈りはどちらも投げ技。狙うところをしっかりしておかないと空振りモーションが出てしまう。注意しておこう。

超受け身は前進して相手の攻撃を回避しつつ接近する移動技。エキストラは特にお世話になりそう。

地雷震は地震を起こして立っている相手にダメージを与える技。離れていても使える点が強みだ。



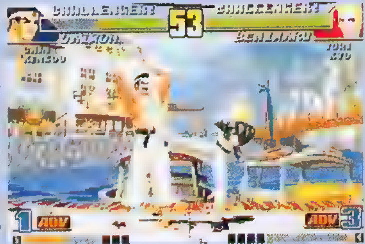
空振りモーションに要注意だ。

根っこ返しは、足払いとジャンプ系以外の通常技（パンチ系の技）のほとんどに対して効く。当て身投げ。

雲つかみ投げは対空に、切り株返しは足払い封じに使っていけそう。切り株返しはダウンした相手に追撃することもできる。

超技は2つ。1つは毎度お馴染みの超投げ。間合いは広めだが、コマンドが（→↘↓↙←）×2+Pと難しい。

もう1つはコマンド入力後、相手が技を出していても強引に投げてしまう嵐の山。この特性は吉と出るか凶と出るか。（P鈴木）



技を出されていても、ひるまずに投げを狙いにいく、嵐の山。

| | |
|---|---|
| **通常投げ** | |
| 十字締め | 投げ間合いで　←or→+C　近距離 |
| つかみ叩きつけ | 投げ間合いで　←or→+C　遠距離 |
| 送り足払い | 投げ間合いで　←or→+D |
| **特殊技** | |
| 玉潰し | →+A |
| 頭上払い | ↘+C |
| **必殺技** | |
| 地雷震 | →↓↘+AorC |
| 超受け身 | ↓↙←+BorD |
| 雲つかみ投げ | ←↙↓↘→+A |
| 切り株返し | ←↙↓↘→+C |
| 天地返し | 投げ間合いで　→↘↓↙←→+AorC |
| 超大外刈り | 投げ間合いで　→↓↘+BorD |
| 根っこ返し | ↓↘→+BorD |
| 裏投げ | →↘↓↙←→+BorD |
| **超必殺技** | |
| 地獄極楽落とし | 投げ間合いで　→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC |
| 嵐の山　根っこ抜き | 投げ間合いで　←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD |
| 嵐の山　続・切り株返し | 〈根っこ抜き〉動作中←↙↓↘→+BorD |
| 嵐の山　ぶっこ抜き裏投げ（ノーマル時）<br>続・天地返し（パワーMAX時） | 〈続・切り株返し〉動作中→↓↘+BorD |

P.S.MESSAGE　G　「30日、メストの日だぁー」飛び上がるように起きる。飯食って着替えて、コンビニへダーッシュ。購入そのまま学校へ。教室に着く。みんな寄ってくる。ま・さ・か。いきなりバッグを開けられメストを持っていかれる「読んでねーのに」。そしてメストが帰ってくるともう

技表ワンポイント

# チーム おやじ

その体力、我に捧げよ

## ハイデルン



| | |
|---|---|
| 通常投げ | |
| リードベルチャー | 投げ間合いで ←or→+C |
| バックスタビング | 投げ間合いで ←or→+D |
| クリティカルドライブ | お互いジャンプ中 投げ間合いで↑以外+CorD |
| 特殊技 | |
| シュターナルナゲール | →+B |
| 必殺技 | |
| クロスカッター | ←ため→+AorC |
| ムーンスラッシャー | ↓ため↑+AorC |
| ネックローリング | ↓ため↑+BorD |
| ストームブリンガー | 投げ間合いで→↘↓↙←+AorC |
| キングブリンガー | →↘↓↙←+BorD |
| 超必殺技 | |
| ファイナルブリンガー | ↓↘→↓↘→+AorC |
| ハイデルンエンド | ↓↙←↙↓↘→+BorD |

### 目に映るは残像のみ これぞ軍人ッ!!

94、95のハイデルンといえば、単発のクロスカッターをブンブン飛ばしつつ相手のジャンプを読み、それを超痛いムーンスラッシャーで迎撃するというのが王道のスタイル（いわゆる「待ち」）だった。が、今年のハイデルンは98のシステムを消化したことにより、まるで別人のごとき機動性を誇っている。小・中ジャンプから繰り出される強力なジャンプ攻撃に、人とは思えない速さのダッシュ&一足跳び。クロスカッターの性能変更も手伝って、まさにカミソリのような鋭い攻めが可能だ。



### 戦場においてムダな技はなし！

主力必殺技が溜めなので、とりあえずしゃがみ弱・強Kなどで牽制してきっかけを掴み、チャンスとみたら弱クロスカッターを仕掛けてみよう。98版クロスカッターは出るまでが遅いものの、撃ったあとの硬直がかなり短くなっている。弾自体の判定も相変わらず大きく、ジャンプで跳び越されることはまずないので、これを起点にしてすかさず接近していこう。しゃがみ強Kの間合い外から跳んでくる相手は、お決まりのムーンスラッシャーや立ち強Pで撃墜だ。

接近戦で狙っていきたいのが、ストームブリンガーとレバー前+B。ストームブリンガーは相手の体力を吸い取って自分のものにできるので、相対的な威力はかなり高い。投げスカりのモーションも隙が少ないので、空振りを恐れ



キャンセルできるようになったしゃがみ大K。使える！



### 基本はやっぱり草薙流

柴舟の基本は、今や格闘ゲームではお馴染みの「飛び道具（闇払い）で牽制しつつ無敵対空技（鬼焼き）で迎撃」するというスタイル。しかし「跳ばせて落とせる」ほど柴舟の闇払いは隙が少ないわけではないので、通常技はうまく絡めて連携させていく必要がある。

ただ、通常技だけではすぐに間合いが離れてしまうので、そのあとが続かない。そこで特殊技でオススメな技となるのが、→+B。この技はしゃがみガード可能ではあるが、ヒット後連続技が入るほど隙が少ない。そのぶん攻撃判定の出現が遅いので、通常技キャンセルなどでカバーしていこう。

もう1つの特殊技である→+Aは、リーチがとても長いうえにしゃがみガード不可。通常技からキャンセルで出すこともできるので、連続技のつなぎとしても役に立つ。神懸の1段目もしゃがみガードできないので、相手が反応しきれないようであれば使ってみるといいだろう。



下強K→→+Bなどと連携させ、



さらに下強KやA+Bなんかを仕掛けてみるといい感じ。

### 今年のお父さん、一味違いますね

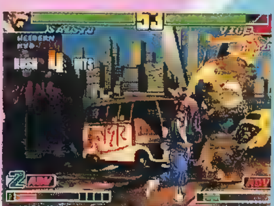
98では新必殺技として、鉈車と炎重の2つが追加されている。

鉈車は、低い姿勢で入ってから相手を跳ね上げ、自分も追って上から蹴りつける技。強で出すと下半身が無敵になり、足払いなどをスカしつつ攻撃できるが、ガードされると隙が大きいので基本的には連続技用か。



ゲーム的に足払いを狙って刈る機会が少ないのが残念。

炎重は見た目は地味だがけっこう使える技。強で2発目をヒットさせたばあい、浮いているところに追撃することができる。ただし、1発目でやめようが2発出しきろうがガードされると隙だらけなので、使うのであれば強攻撃からの連続技としてだろう。



通常必殺技としては威力は高いほうだ。

今年の夏は火遊びで決まり！

## 草薙 柴舟



| | |
|---|---|
| 通常投げ | |
| 燧鎚（ひきりつち） | 投げ間合いで ←or→+C |
| 一刹背負い投げ | 投げ間合いで ←or→+D |
| 特殊技 | |
| 外式・轟鎚 | →+A |
| 外式・頭椎（くぶつち） | →+B |
| 必殺技 | |
| 百八式・闇払い | ↓↘→+AorC |
| 百式・鬼焼き | →↓↘+AorC |
| 四百弐拾七式・神懸 | →↘↓↙←+BorD |
| 百拾式・鉈車（なたぐるま） | →↓↘+BorD |
| 七百弐拾式・炎重（ほむらがさね） | ↓↙←+AorC（2回連続入力） |
| 超必殺技 | |
| 裏百八式・大蛇薙 | ↓↙←↙↓↘→+AorC |
| 千百弐拾七式・都牟刈（つむがり） | ↓↘→↓↘→+AorC |

### 親父薙大活躍の巻

超必殺技の大蛇薙は、弱で出すと下半身無敵、強だと上半身無敵。さらに、単発での使いどころも多いが、連続技に組み込むこともできるすぐれモノだ。ガードされても致命的な隙はないので（ちなみに強のほうが若干硬直は長い）、積極的に狙ってみよう。

新超必殺技である都牟刈は、イマイチ使いづらいものの非常にカッコいいので、ぜひ一度は決めてもらいたいところだ。

（はまー）



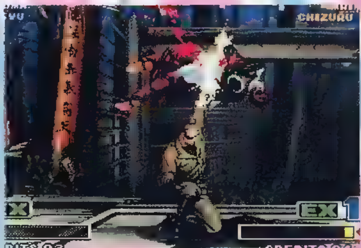
初段が空中ヒットしても、状況次第ですべて決まることも。

# MASTER TEAM

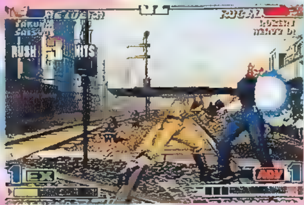
## 技表ワンポイント



この「構え」の瞬間にうまくタイミングが合えば、



見事変則ストームブリンガーへ。しかしムズい！



いろんな状況でビシッと決められるとムチャクチャカッコいい！



ず積極的に狙っていきたい。

また、98ハイデルンには俗に言う「当て身技」もある。キリングブリンガーがそれで、中・上段攻撃（ジャンプ攻撃含む）であればどれもキャッチ可能。だが、当て身判定のある時間がほんの一瞬しかなく、しかもコマンド入力直後に発生するわけではないので、あまり頼らないほうが賢明かもしれない。

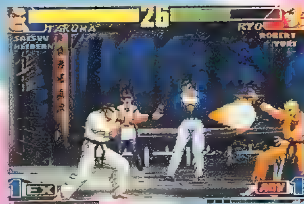


➡+Bはしゃがみガード不可の2段技だ。

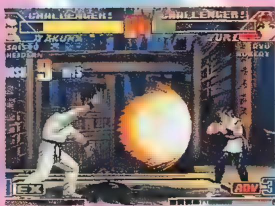
### 手刀 ここに極まれり!?

ハイデルンの新超必殺技「ハイデルンエンド」は、いうなればレオナのリボルスパークに似た性質の技。よって、この技は連続技を狙うときに威力を発揮する。意外といろいろな技にキャンセルがかかるので、実用的な組み合わせを探してみよう。（はまー）





近年の極限流には珍しく画面端まで飛ぶ!!



相変わらずの龍虎乱舞。出が速く超使えるはずだ。

2年ぶりのタクマ。極限流のあの鋭さはそのまま、新技を若干加えて帰ってきた。

ということは、

●虎煌拳が画面端まで飛ぶのである。非常にイイ感じである。

それ以外の必殺技でタクマ好きのあなたが気になるのは翔乱脚が2種類ないということだろう。BとDどちらも移動投げ扱いとなっていて、ガードしている相手に膝地獄をくらわすことが可能となっている。

ついでに一言。飛燕疾風脚をDで出した時の空中追い打ちは相変わらずOK。これで安心だね。

旧技についてはこんなところ。次は新技について見てみよう。

まずは必殺技の猛虎無頼岩。これにはガード&アタック性能があり、カウンターで一撃必殺っぽい正拳を当てることが可能。逆に接近戦以外であまり使うことはないかも。

もう1つは超必殺技。これは正拳マニアには垂涎の技で、フック↓正拳↓胴抜きという感じで打撃を繰り出す打撃投げ扱いの技である。

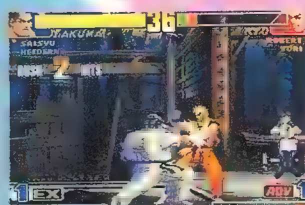
通常技のほうでは、1つ残念なお知らせがあり、逃げジャンプ大Kがしゃがんでいる相手に当たらなくなってしまった。が、そのかわりにレバー入れ技が2種類あり、連続技や連携として大活躍するぞ。（MVP）



翔乱脚は移動投げだ。とりあえず強いぞ。



新技の無頼岩はカウンター技として重宝しそうだ。



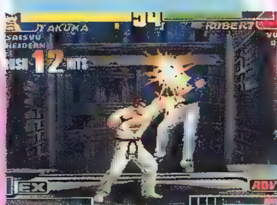
新超必の真・鬼神拳。打撃投げ扱いで正拳を叩き込み…、



レバー入れ技が装備され…ってもしかして中段!?



決める!!カッコ良すぎだ。



ラストのパコーンという効果音が気持ちいい暫烈拳。



はーい追い打ちしましょうね。メイン必殺技の飛燕疾風脚。

ついにテング空手家完全復活！

## タクマ・サカザキ



| | |
|---|---|
| 通常投げ | |
| 大外刈り | 投げ間合いで　⬅or➡+C |
| 一本背負い | 投げ間合いで　⬅or➡+D |
| 特殊技 | |
| 鬼車 | ➡+A |
| 瓦割り | ➡+B |
| 必殺技 | |
| 虎煌拳 | ⬇⬊➡+AorC |
| 暫烈拳 | ➡⬅➡+AorC |
| 飛燕疾風脚 | ⬅ため➡+BorD |
| 翔乱脚 | ➡⬊⬇⬋⬅+BorD |
| 覇王至高拳 | ➡⬅⬋⬇⬊➡+AorC |
| 猛虎　無頼岩 | ⬇⬋⬅+AorC |
| 超必殺技 | |
| 龍虎乱舞 | ⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅+AorC |
| 真・鬼神撃 | 投げ間合いで⬇⬊➡⬇⬊➡+AorC |



P.S.MESSAGE G

ゲームの専門用語をわかりやすく解説してほしい。初心者なのでわかりません。／秋田県　工藤佳規君　◆今号の目次を見よ。ゲームに関する用語の解説を目次に毎号入れていきます。どんな用語を解説してほしいかも受け付け中！リクエスト待ってま～す。（編集部）

# 技表ワンポイント　チーム 亜米利加運動組

## 俺はデカイぜ！ ラッキー・グローバー

| | |
|---|---|
| 通常投げ | |
| ダンクバスター | 投げ間合いで ←or→+C |
| ラッキークラッシュ | 投げ間合いで ←or→+D |
| 特殊技 | |
| ダンク落とし | ジャンプ中 ↓+A |
| ラッキーキック | →+B |
| 必殺技 | |
| デスバウンド | ↓↘→+AorC |
| ラッキービジョン | ↓↘→+BorD |
| サイクロンブレイク | ↓↙←+BorD |
| デスダンク | ↓↙←+AorC |
| デスシュート | ↓↓+AorBorCorD |
| デスヒール | →↓↘+BorD |
| 超必殺技 | |
| ヘルバウンド | ↓↘→↓↘→+AorC |
| ラッキードライバー | ↓↘→↓↘→+BorD |

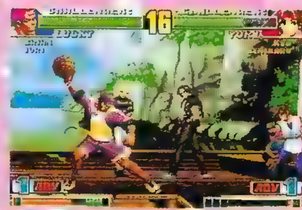


### バスケで遊ぼうぜ！

とにかく足が長いラッキー。特に立ち強Kは中距離での牽制に最適。相手が動きだしそうなところに適当にだすだけでおもしろいようにヒットするぞ。また、しゃがみ強Kはリーチが長い下段で、キャンセルもかかるすぐれ技だ。

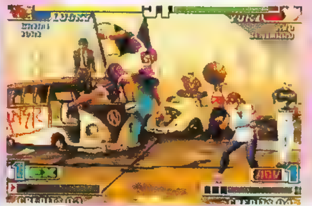
次に必殺技を見てみよう。


無敵ではないので攻撃されると止められるラッキービジョン。


弱で高く、強で低くバウンドさせるデスバウンド。

必殺技はボールを使った攻撃が多く、同じ技でもボタンによってバリエーションがあるので、使い分けが大変だが、逆にそれがラッキーを使う楽しみでもあると言えるので、しっかり覚えよう。

また、デスバウンド・デスシュートは画面端などで軸がずれた場合に、それぞれパンチ・キックが出るようになっているぞ。突然出ても驚かないようにね。

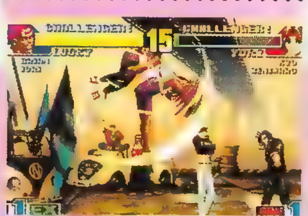

ジャンプしてボールを叩きつけるデスダンク。

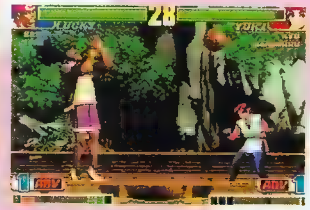

判定がとにかく大きいので当たりやすいサイクロンブレイク。

ラッキービジョンは攻撃判定のない完全な移動技だ。強弱で距離が違うぞ。

デスヒールは上昇しながら蹴り上げ、下りに足を振り降ろす2段技。コマンドこそ対空技だが、対空としては使いづらく、今のところ使い道は不明だ。

ヘルバウンドは94の時にもあった、テリーのパワーゲイザー似の技。技の発生も早く、連続技に組み込むことも可能だぞ。


先読み対空？のデスシュートキック。


Aで手前～Dで遠距離にボールを落とすデスシュート。

ラッキードライバーは、いったん相手方向に転がり込み、写真のようなモーションで回転しながら上昇する技。転がり時は無敵のようなので、飛び道具などを避けつつ攻撃することができるぞ。（CHU）


当たると気持ちいいラッキードライバー。


発生が早く、対空にもなるヘルバウンド。

## おかえりトサカ黒人 ヘビィ・D！

| | |
|---|---|
| 通常投げ | |
| ストマックバスター | 投げ間合いで ←or→+C |
| リバースストマックバスター | 投げ間合いで ←or→+D |
| 特殊技 | |
| ロッククラッシュ | →+A |
| 必殺技 | |
| R・S・D | ↓↘→+AorC |
| ブラストアッパー | ↓↘→+BorD |
| ソウルフラワー | ↓↙←+BorD |
| シャドー | ↓↓+AorC |
| ダッキングコンビネーション | ↓↙←+AorC（2回連続入力） |
| ダンシングビート | 投げ間合いで →↓↘+AorC |
| 超必殺技 | |
| D・クレイジー | ↓↙←↙↓↘→+AorC |
| D・マグナム | ↓↘→↓↘→+AorC |

ついにヘビィ・Dを使える時が来た。4年前とは比べものにならないほどこいつは味があるぜ!!

最初にチェックしておきたいのはもちろん必殺技。一言で言わしてもらうなら「強力」で事足りる。どれも使い勝手、用途があるので使い分ければ天下無敵。そんな中でソウルフラワー。なかなか難しい問題だ。どうするかは今後のお楽しみだぜ。R・S・D、ブラストアッパーでいけば当分安心。ちょっと小細工かましてシャドーも混ぜてってみようか。ほら、いい感じ。

次は通常技を見てみよう。


うらー!!これがR・S・D。メイン技に決まり！

最初に目につくこの嫌らしさ、しゃがみBの連打。ん～これヤバイね～。もしかしてメインか？遠距離なら立ちC、これはとにかく長いし、有名な正拳、おっと俺にとっちゃストレートって奴だな。お世話に


ソウルフラワー。現段階では謎の性能。


ブラストアッパー。思ったよりリーチがあって格好良い。



P.S.MESSAGE G 現在「ESP」にハマっています。今まではシューティングはやらなかったのですが、メストの記事を見てためしにやってみたら面白かったのです。今月の記事のおかげでやっと4面がクリアできました。はやく全面クリアといきたいものです。／静岡県　浪人1号君

# AMERICAN SPORTS TEAM 技表ワンポイント

あの屈辱から3年…地獄の淵からあの漢が帰ってきた！アメリカンスポーツチームのパワー野郎！ブライアン・バトラーが完全復活、いやパワーアップして帰ってきたのだ！

■投げ技も覚えたぜ！

ブライアンはアメフトをベースにした格闘ということで、見た目にも分かるようにパワー重視の突撃キャラだ。動きは遅いが、巨体から繰り出される破壊力と、アメフト特有の突進力はトップクラスといえるだろう。

今年のブライアンは新技が多く加わっているので、いくつか紹介してみよう。

●ブライアントルネード



スポーツチームのお笑い担当（嘘）としては、このポーズはおいしいでしょう。

回転しながら、頭から突っ込んでいく技。94からある技だが、今回でグラフィックが一新された。昔も笑えたが、今回はより笑えるようになった（失礼）。

●ブライアンハンマー

多くの派生を持った新技が、ブライアンハンマーだ。この技は腕をハンマーのように振り下ろして攻撃する打撃技なのだが、ヒット後に追加コマンドを入力することで、投げまで派生するのだ。

大きく分けて3つに派生するが、今回は一番強力と思われる、ブライアンハンマー・タイガードライバー・ショルダーバックブリーカー→バスター&ボムを連続写真で紹介しておこう。



これが、期待の新技「ブライアンハンマー」だ！ここから…、



投げ技のタイガードライバーに派生し…、



その後、抱え上げてショルダーバックブリーカーになり…、



跳び上がって叩きつける、バスター&ボムにまでなるのだ！

●アメリカンスーパーノヴァ

ブライアンの新超必殺技が、アメリカンスーパーノヴァ。この技は、地上の相手には当たらないので注意。（もも）



超必殺技のビックバンタックルは、今回も健在だぞ。

地獄の淵から戻ってきた漢

## ブライアン・バトラー



| | |
|---|---|
| 通常投げ | |
| アトミックドロップ | 投げ間合いで ←or→+C |
| ロックバスター | 投げ間合いで ←or→+D |
| 特殊沢 | |
| バスタートマホーク | ジャンプ中 ↓+A |
| 必殺技 | |
| ブライアントルネード | ←↙↓↘→+AorC |
| ハイパータックル | ←↙↓↘→+BorD |
| スクリューボディプレス | ジャンプ中 ↓↘→+AorC |
| ブライアンハンマー | ↓↙←+AorC |
| タイガードライバー | 〈ブライアンハンマー〉ヒット中 ←↙↓↘→+AorC |
| サムライボム | 〈タイガードライバー〉中 ↓↓+AorC |
| ショルダーバックブリーカー | 〈タイガードライバー〉中 ↓↓↓+BorD |
| バスター&ボム | 〈ショルダーバックブリーカー〉中 ↓↑+AorC |
| ダブルハンマー | 〈ブライアンハンマー〉ヒット中 ↓↙←+AorC |
| DDT | 〈ダブルハンマー〉中 ↓↙←+AorC |
| ロケットタックル | →↓↘+BorD |
| 超必殺技 | |
| ビックバンタックル | ↓↘→↓↘→+BorD |
| アメリカンスーパーノヴァ | ↓↘→↓↘→+AorC |



なりそうだ。

ジャンプ攻撃も面白い技が2つほどあるぜ。Cは2段技でどっかで見たことないか？もう1つはB。こりゃ、めくりOKってカンジだベイベェ〜。



上半身無敵のダッキングコンビネーション。追加入力で派生して…、



これ中段（A）。Cならば下段になるって寸法。



超必殺技のD.マグナム。画面の端まで届くスゴイ技。

こんな感じで今年のヘビィ・Dーはたくましい。ボクサーだから動きが機敏。さぁ、みんなで使ってみよう。（MVP）



シャドーは他の必殺技をパワーアップさせる技なのだ。



なんと打撃投げまで完備。ダンシングビートを使え！



おらおら下段がお留守だぜ!!と言いつつ4HIT。



P.S.MESSAGE G 読サビのTシャツ、ヤバくない？小学生がゲーメスト読んでたらどうすんです？…どうもしないか。／栃木県 P.N. To Hurt君 ◆掲載しようか迷うこと0.2秒。毒舗のモラルである私の趣味にて掲載大決定。やっぱり人生には色気も欲しいと思う今日この頃。（毒舗ヒデ）

# (餓狼伝説チーム) TEAM FATAL FURY

## 今年は連携で勝負か!?
## テリー・ボガード



| | |
|---|---|
| 通常投げ | |
| グラスピングアッパー | 投げ間合いで ←or→+C |
| バスタースルー | 投げ間合いで ←or→+D |
| 特殊技 | |
| バックナックル | →+A |
| ライジングアッパー | ↘+C |
| 必殺技 | |
| バーンナックル | ↓↙←+AorC |
| パワーウェイブ | ↓↘→+AorC |
| クラックシュート | ↓↙←+BorD |
| ライジングタックル | →↓↘+AorC |
| パワーダンク | →↓↘+BorD |
| パワーチャージ | ←↙↓↘→+BorD |
| 超必殺技 | |
| パワーゲイザー | ↓↙←↙→+AorC |
| ハイアングルゲイザー | ↓↘→↘→+BorD |

●連続技の雄堕つ!?

去年猛威をふるったパワーチャージはさすがに追撃の制限が厳しくなり、ライジングタックル以外では、ほとんど安定するものはなくなってしまった。(残念ながらゲイザーは入らないっぽい…)。



地上技での追撃はかなり厳しい。

とはいえ、テリーの基本的な動きには変わりはない。ジャンプC+D・しゃがみ強K・弱バーンナックルなどで端へ追い込み、弱パワーウェイブ連発で体力を削る。跳び込みにはジャンプ強K、座高の高い相手には昇りでだすとしゃがみガード不可になるのも相変わらずだ。

●超必殺技は……

パワーゲイザーは特に変化なし。チャージに絡めることはできないが、硬直などは97とほぼ同じだ。

ハイアングルゲイザーは威力がアップしたので、積極的に狙っていこう。攻撃発生が早いので、反撃技として優秀だ。

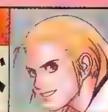
(はまー)



ライジングアッパーもうまく使おう。


先行入力は今回も使えるので、このテの技は重宝するはず。

## 兄さんよりイケてる!?
## アンディ・ボガード

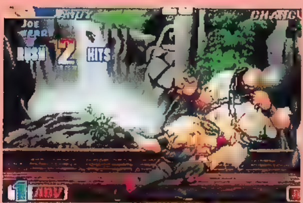


| | |
|---|---|
| 通常投げ | |
| 剛臨・改 | 投げ間合いで ←or→+C |
| 抱え込み投げ | 投げ間合いで ←or→+D |
| 特殊技 | |
| 上顎 | →+B |
| 上げ面 | ↘+A |
| 必殺技 | |
| 斬影拳 | ↙→+AorC |
| 我弾幸 | 《斬影拳》ヒット中 ↓↘→+AorC |
| 飛翔拳 | ↓↙←+AorC |
| 昇龍弾 | →↓↘+AorC |
| 空破弾 | ←↙↓↘→+BorD |
| 撃壁背水掌 | 投げ間合いで ←↙↓↘→+AorC |
| 幻影不知火 | ジャンプ中 ↓↘→+BorD |
| 幻影不知火 下顎(しもあぎと) | 《幻影不知火》着地中 AorC |
| 幻影不知火 上顎(うわあぎと) | 《幻影不知火》着地中 BorD |
| 超必殺技 | |
| 超裂破弾 | ↓↙←↙↓↘→+BorD |
| 飛翔流星拳 | ↓↘→↓↘→+AorC |

●地上・空中共に充実!

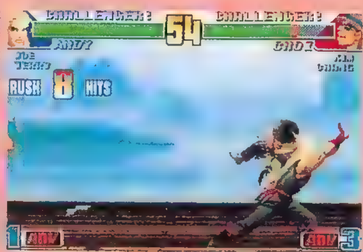
今年のアンディ最大の変更点は、幻影不知火に攻撃判定が付いたこと。以前はあくまで「動きの奇抜さで翻弄する」使い方しかできなかったが、今回は連携の一環として積極的に取り入れていくことができる。エキストラであれば、一足跳びから出すことも可能だ。


キャンセルでだすほか、相手を跳び越してから出すのも有効。



間合いと打点がベストなら、次の追加入力も連続ヒット。

また、特殊技に上げ面(↘+A)が増えた。攻撃の発生が早く2段目にキャンセルがかかるので、弱攻撃からのつなぎとしていろいろと役に立ってくれるだろう。



撃壁後、ダッシュ(一足跳び)して決めるのもおもしろい。

●頼るはやっぱりMAX裂破

超裂破弾は、前作と同じくMAXの時に真価を発揮する。撃壁背水掌からの追撃で決まれば、相手の体力を半分前後奪い取ることが可能だ。

飛翔流星拳は、ダメージは高くなったもののやはり使いづらい。相手の明らかな隙に決める以外は難しいだろう。

(はまー)

## [illegible]コスチューム一新!!
## ジョー・ヒガシ



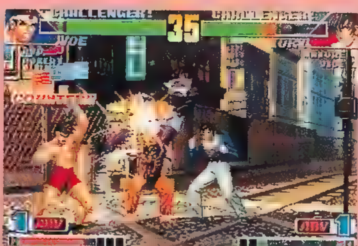
| | |
|---|---|
| 通常投げ | |
| ひざ地獄 | 投げ間合いで ←or→+C |
| レッグスルー | 投げ間合いで ←or→+D |
| 特殊技 | |
| ローキック | →+B |
| スライディング | ↘+B |
| 必殺技 | |
| ハリケーンアッパー | ←↙↓↘→+AorC |
| 爆裂拳 | AorCボタン連打 |
| 爆裂フィニッシュ | 《爆裂拳》中 ↓↘→+AorC |
| タイガーキック | →↓↘+BorD |
| スラッシュキック | ←↙↓↘→+BorD |
| 黄金のカカト | ↓↙←+BorD |
| 超必殺技 | |
| スクリューアッパー | ↓↘→↓↘→+AorC |
| 爆裂ハリケーンタイガーカカト | ↓↘→↘↓↙←+AorC |

●今年も竜巻は強かった

嵐を呼ぶ男の本領発揮といったところか、とにかく近〜中距離でのハリケーンアッパーの連打が強い。グラフィックが変わってリーチの長くなった大足払いなどをうまく使っていこう。

ハリケーンは攻撃判定が大きく、小・中ジャンプで跳び越えることはほとんど不可能なので、跳び込まれることを気にせず連打できる。ただしダッシュ前転ですり抜けられてしまうので、前転されたらしゃがみ小Pから爆裂拳で返り討ちだ。

爆裂拳はヒットしてもすぐに相手との距離が離れてしまうので、すぐに爆裂フィニッシュにつなげてしまおう。



ハリケーンは小・中ジャンプじゃほとんど跳べない。

●一気に間合いを詰めろ

非常に強いハリケーンアッパーにも射程があるので、できるだけその射程内で闘いたいところだ。遠距離では奇襲気味のスラッシュキックや黄金のカカトで得意の距離に持ち込もう。

カカトが空中の相手にヒットした場合、追い打ちができるぞ。

特殊技のローキック(→+B)やスライディング(↘+B)もリーチが長いので、多用していくといいだろう。

(ぴぐ)

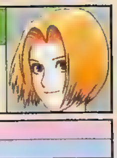

これが噂の新コスチューム。

# '97SPECIAL TEAM（'97スペシャルチーム）

技表ワンポイント

## ブルー・マリー

投げて極めて折る！



| | |
|---|---|
| 通常投げ | |
| ビクトル投げ | 投げ間合いで　←or→+C |
| ヘッドスロー | 投げ間合いで　←or→+D |
| 特殊技 | |
| ハンマーアーチ | →+A |
| クライミングアロー | ↘+B |
| ダブルローリング | →+B |
| 必殺技 | |
| スピンフォール | ↓↘→+BorD |
| M.スパイダー | ↓↘→+AorC |
| ストレート・スライサー | ←タメ→+BorD |
| クラブ・クラッチ | 《ストレート・スライサー》ヒット中　↓↘→+BorD |
| バーチカル・アロー | →↓↘+BorD |
| M.スナッチャー | 《バーチカル・アロー》ヒット中　→↓↘+BorD |
| M.リバースフェイスロック | ↓↙←+B |
| M.ヘッドバスター | ↓↙←+D |
| バックドロップ・リアル | 投げ間合いで　→↘↓↙←→+AorC |
| 超必殺技 | |
| M.タイフーン | 投げ間合いで　→↘↓↙←→↘↓↙←+BorD |
| M.スプラッシュローズ | ↓↘→↘↓↙←+AorC |
| M.ダイナマイトスウィング | ↓↘→↓↘→+BorD |

97スペシャルチームとして、ゲーメストから選ばれた、ブルー・マリー。「リアルバウト餓狼伝説」シリーズにもレギュラーで登場しているので、使用している人も多いのではないだろうか。

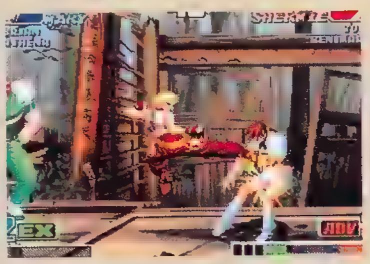
前作と比べてみると、さほど変化は見られない。コマンドサンボらしく、打撃技と投げ技を組み込んだ攻撃は、今回も健在だ。

新技としては、特殊入力のダブルローリングとエキストラの避け攻撃だけ。大きな変化は見られないので、前作で使っていた人にはすんなりと受け入れられるはずだ。

他に、勝ちポーズに新グラフィックが追加されたので、是非勝って拝んでほしい。（ももやん）



数少ない新グラフィックが避け攻撃だけ。トホホ。



ダブルローリングは、下段の混ざった2段攻撃だ。



新勝ちポーズがこれ。勝ち抜いて拝んでほしい。

## 山崎　竜二

もはや頼るは蛇のみか……



| | |
|---|---|
| 通常投げ | |
| シメアゲ | 投げ間合いで　←or→+C |
| ブン投げ | 投げ間合いで　←or→+D |
| 特殊技 | |
| ブッ刺し | →+A |
| 必殺技 | |
| 蛇使い　上段 | ↓↙←+A |
| 蛇使い　中段 | ↓↙←+B |
| 蛇使い　下段 | ↓↙←+C |
| サドマゾ | ←↙↓↘→+BorD |
| 倍返し | ↓↘→+AorC |
| 裁きの匕首 | →↓↘+AorC |
| 爆弾パチキ | 投げ間合いで　→↘↓↙←→+AorC |
| ヤキ入れ | →↓↘+B |
| 砂かけ | →↓↘+D |
| 超必殺技 | |
| ギロチン | ↓↘→↓↘→+AorC |
| ドリル | 投げ間合いで　→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC |

●ゲージは全部ガードキャンセル!?

98の山崎は、パッと見た感じではヤキ入れが加わったぐらいで、特に大きな変更点はない。が、コマンド投げに失敗モーションができたため、跳び込み後にコマンド投げ複合入力を利用したラッシュはできなくなっている。また、凶悪な攻撃力を誇った砂かけ関連の連続技も、砂かけヒット後に間合いが離れてしまうようになったため入らない。が、蛇使いによるキャンセルは前回同様受け付けているので、連続技に絡めていくことは可能だ。



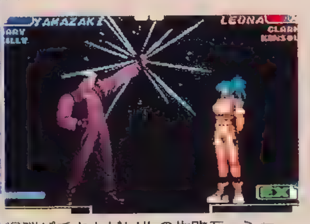
強攻撃からつながるとはいえ、やはり使いづらい。匕首で安定か？

結局のところ、今年は蛇使いで執拗に牽制するスタイルを重視することになるだろう。ジャンプから攻めるのであれば、爆弾パチキやドリルなどのコマンド投げではなく、ブッ刺し&ヤキ入れとしゃがみ強Kの中・下段で揺さぶるほうが良さそうだ。



ダメージが高く、「電波」が降りてくればこれだけで勝つことも可能(かも)。

超必殺技も若干弱体化している。ギロチンは最初のアッパーが地上で1ヒットしかしなかったばあい、のけぞっている相手を下りで掴むことができない。ドリルも失敗モーションができたため、むりに狙うと自滅する可能性がある。（はまー）



爆弾パチキとドリルの失敗モーションは非常に隙が大きい。注意！

## ビリー・カーン

微妙な変更はどう出るか？



| | |
|---|---|
| 通常投げ | |
| 地獄落とし | 投げ間合いで　←or→+C |
| 一本釣り投げ | 投げ間合いで　←or→+D |
| 特殊技 | |
| 大回転蹴り | →+A |
| 棒高跳び蹴り | →+B |
| 必殺技 | |
| 三節棍中段打ち | ←↙↓↘→+AorC |
| 火炎三節棍中段打ち | 《三節棍中段打ち》ヒット中　↓↘→+AorC |
| 旋風棍 | Aボタン連打 |
| 集点連破棍 | Cボタン連打 |
| 強襲飛翔棍 | →↓↘+BorD |
| 火龍追撃棍 | ↓↙←+B |
| 水龍追撃棍 | ↓↙←+D |
| 旋円殺棍 | →↓↘+AorC |
| 超必殺技 | |
| 超火炎旋風棍 | ↓↘→↘↓↙←+AorC |
| 大旋風 | ↓↘→↓↘→+AorC |

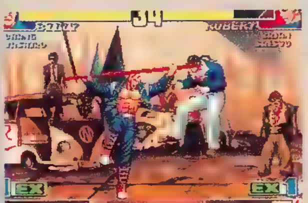
ビリーの成長は細かい点で見受けられる。

まずは旋円殺棍から。相手に当てるとダウンさせられるようになった。これで地上技に合わせて狙うことができるようになったぞ。

次に強襲飛翔棍。昇りの部分を当てると相手をひっかけるように浮かし、そこに落下の追撃をしかけるようになった。ここでパワーゲージがMAXになっていない時はなんと追い打ちが可能となっている。はっきり言ってさらにパワーアップしたと言えるだろう。

最後は新技、カウンター攻撃。立ち弱Kに似ているが判定はかなり大きく、かなり信頼できるものになっている。この技にキャンセルをかけてつないでいくといいだろう。

今年のビリーはイケるぞ!!（MVP）



当てれば倒れる旋円殺棍。なにげない変更だが重要。



強襲飛翔棍の性質も変化。出始めを当てると相手が浮くぞ。



カウンター攻撃もかなりイイカンジ。EXTRA戦力アップ。

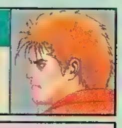
P.S.GAMEST Q&A G

Q：プレゼントの当選倍率ってどのくらいですか？／愛知県　森　翼君　A：平均倍率はだいたい20倍程度。最近で一番すごかったのは「スーパーリアル麻雀　P-VII」豆本4冊セットに、なんと600通の応募が来たこと。気になる倍率はダントツの200倍でした。（毛玉）

# 技表ワンポイント

## (龍虎の拳チーム) TEAM ART OF Fighting

### 俺って剛腕 リョウ・サカザキ



| | |
|---|---|
| 通常投げ | |
| 谷落とし | 投げ間合いで ←or→+C |
| 巴投げ | 投げ間合いで ←or→+D |
| 特殊技 | |
| 氷柱割り | →+A |
| 必殺技 | |
| 虎煌拳 | ↓↘→+AorC |
| 虎砲 | →↓↘+AorC<br>《猛虎 雷神剛》ヒット中→↓↘+AorC |
| 飛燕疾風脚 | →↘↓↙←+BorD |
| 極限流連舞拳 | 投げ間合いで←↙↓↘→+AorC |
| 猛虎 雷神剛 | ↓↙←+AorC |
| 猛虎 雷神刹 | ↓↘→+BorD |
| 超必殺技 | |
| 龍虎乱舞 | ↓↘→↘↓↙←+AorC |
| 覇王翔吼拳 | →←↙↓↘→+AorC |
| 天地覇煌拳 | ↓↘→↓↘→+AorC |

今年のリョウには新必殺技がない。去年からある技も、多少の変更点があるものの基本的には変わってないので、前作から違和感なくプレイできるだろう。

●虎煌拳

去年と同様、飛距離の短い飛び道具。

●虎砲

お馴染みの対空技。判定はそんなに強くないので過信はできないが、やはり心強い技であることは確かだ。

●飛燕疾風拳

相手に跳び蹴りをする技。攻撃判定の出が速いので、連続技に組み込むことも可能だ。

●極限流連舞脚

相手を数回殴りつけて最後に高く浮かせる技。

ヒットして相手を浮かせた後は、追撃可能なので、いろいろ試してみて、追撃可能な技を捜してみよう。

●猛虎雷神剛

ヒット数が減り、反撃も受けやすくなってちょっと使いづらくなった。とはいっても、あいかわらず出始めのガードモーションは心強い。

●猛虎雷神刹

前ジャンプして相手を上からチョップ(?)する技。

しゃがみガードできない中段技だが、あからさまにジャンプしているため、ヒットさせるのは難しい。

●龍虎乱舞

今回の龍虎乱舞は、ガードされても途中まで乱打する、前作同様のタイプだ。削り量も凄まじいが、ガードされきったときの隙も大きい。

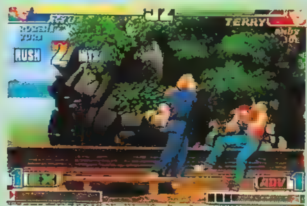
●覇王翔吼拳

弱はゆっくり、強は超スピードですっ飛んでいく、巨大な飛び道具。弱はそこそこ出が早い。

●天地覇煌拳

「一撃必殺」のボイスとともに、腰の入った正拳を一発叩き込む技。前作同様MAX版のこの技をヒットさせると、そのまま相手を気絶させることができるので、狙うなら是非MAXを狙うといいぞ。

(CHU)



ヒットしても反撃を受ける雷神剛。確実に追い打ちを入れたい。

### 俺ってチンピラ? ロバート・ガルシア



| | |
|---|---|
| 通常投げ | |
| 龍跳脚 | 投げ間合いで ←or→+C |
| 首切り投げ | 投げ間合いで ←or→+D |
| 特殊技 | |
| 龍翻蹴 | →+B |
| 旬龍降脚蹴り | →+A |
| 必殺技 | |
| 龍撃拳 | ↓↘→+AorC |
| 龍牙 | →↓↘+AorC |
| 飛燕旋風脚 | →↘↓↙←+BorD |
| 飛燕龍神脚 | ジャンプ中↓↙←+BorD |
| 極限流連舞脚 | 投げ間合いで←↙↓↘→+BorD |
| 龍斬翔 | →↓↘+BorD |
| 超必殺技 | |
| 龍虎乱舞 | ↓↘→↘↓↙←+AorC |
| 覇王翔吼拳 | →←↙↓↘→+AorC |
| 無影疾風重段脚 | ↓↘→↓↘→+BorD |

●新技!

必殺技は増えてはいないが、レバー入れ技「旬龍降脚蹴り」が追加されたロバート。

→+Aは、グラフィックは前作のふっ飛ばし攻撃に似ていて、写真のように小さくジャンプしつつ相手を蹴る技だ。通常技キャンセルから使った時のみキャンセルをかけることができる。

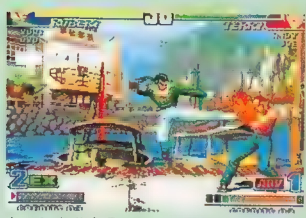
●なにげに大きな変更点

まずはふっとばし攻撃。写真のようなお行儀の悪いキックになってしまった。

次に極限流連舞脚。前作では無敵時間があり、かなり決めやすい技だったのだが、今回は一方的に負けることがある。さらに、連舞脚後の追い打ちに超必殺技が入らなくなったのも痛い変更点だ。

最後に無影疾風重段脚。初段のモーションが変わり、攻撃力の発生も遅くなった。その影響で、特別な状況下でないかぎり連続技に組み込むことはできなくなってしまった。特に有効な無敵時間があるわけでもないので、対戦で決めるのは難しいだろう。

(CHU)


キャンセル無影…あれっ、つながんねぇ…どうしよう…。


新ふっとばし攻撃。な~んかガラ悪いなぁ。



これが新しいレバー入れ技。相手の足元をすかして狙う?

### 少し押さえ気味? ユリ・サカザキ



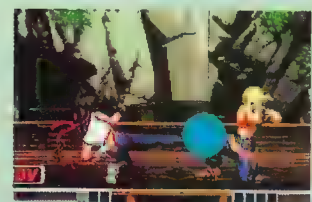
| | |
|---|---|
| 通常投げ | |
| 鬼はりて | 投げ間合いで ←or→+C |
| さいれんと投げ | 投げ間合いで ←or→+D |
| 燕落とし | お互いジャンプ中 投げ間合いで ↑以外+CorD |
| 特殊技 | |
| 燕翼 | →+B |
| 必殺技 | |
| 虎煌拳 | ↓↘→+AorC |
| 空牙(ユリちょうアッパー) | →↓↘+AorC |
| 裏空牙(ダブルユリちょうアッパー) | 《ユリちょうアッパー大》着地時→↓↘+AorC |
| 雷煌拳 | ↓↘→+BorD |
| 飛燕疾風拳(ユリちょうナックル) | ↓↙←+AorC |
| 飛燕旋風脚(ユリちょう回し蹴り) | ↓↙←+BorD |
| 超必殺技 | |
| 飛燕鳳凰脚 | ↓↘→↘↓↙←+BorD |
| 覇王翔吼拳 | →←↙↓↘→+AorC |
| 飛燕烈孔 | ↓↘→↓↘→+AorC |

このユリは97のユリをベースとして、マイナーチェンジが施されているタイプだ。

まず目に付くのは飛燕旋風脚の軌道が低くなったことだ。強で下りの部分をガードさせれば五分なので少し離れた間合いから一気に近づくことができる。ダメージも大きいので、うまく使っていきたい。


強飛燕旋風脚を近間から当てると大ダメージ。

次に気になるのは百烈びんたがないことかもしれない。


今年のしゃがみ強Kにはキャンセルがかかる。



前作ほどではないが、まだまだ使える飛燕鳳凰脚。

しかし飛燕旋風脚が突進技としての機能を果たすことになったことだし、あまり気にしなくても良いかも。

対戦時の自然な流れとしては、跳び込みは、連続技を意識するならジャンプCがいいだろう。弱虎煌拳はガードされても反撃をまず受けないので決め打ちできるぞ。(珈琲)



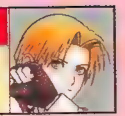
ユリらしさを明確に示した新勝ちポーズ♥

ART OF FIGHTING TEAM

# WOMAN FIGHTERS TEAM（女性格闘家チーム）

**技表ワンポイント**

## 華麗なる足技、見せてやるよ
## キング



| | |
|---|---|
| 通常投げ | |
| ホールドラッシュ | 投げ間合いで ←or→+C |
| フックバスター | 投げ間合いで ←or→+D |
| 特殊技 | |
| スライディングキック | ↘+D |
| 必殺技 | |
| ベノムストライク | ↓↘→+BorD |
| ダブルストライク | ↓↘→↓↘→+BorD |
| トラップショット | →↓↘+BorD |
| トルネードキック | →↘↓↙←+BorD |
| サプライズローズ | →↓↘+AorC |
| ミラージュキック | →↘↓↙←+AorC |
| 超必殺技 | |
| イリュージョンダンス | ↓↘→↘↓↙←+BorD |
| サイレントフラッシュ | ↓↙←↓↙←+BorD |

●豊富で使いやすい必殺技

キングの必殺技はスキの少ないものが多く、ガードされても反撃を受けることはあまりないので、気軽に必殺技を繰り出していける。

その中でもメインとなるのがベノムストライクとサプライズローズだ。

サプライズローズは小だと近い位置、大だと遠い位置をめがけて急降下するので、相手との間合いに合わせて使い分けよう。



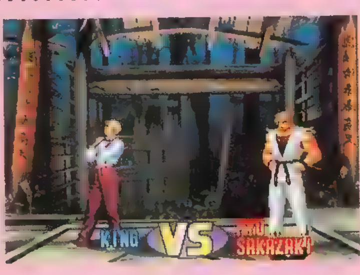
サプライズで急襲せよ。

ベノムストライクはリーチの長いふっとばし攻撃にキャンセルをかけて使っていくといいだろう。今回はコマンド変更でミラージュキックの暴発がなくなったので快適に使えるぞ。操作に自信があるならダブルストライクも混ぜて撃つと効果的だ。

超必殺技はイリュージョンダンスのスキが大きいので、近距離でサイレントフラッシュをメインに使っていこう。（ぴぐ）

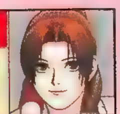


近い間合いでのトラップ、サイレントが強い。



リョウとの試合前の掛け合いがいい感じだ。

## 龍炎舞の復権！
## 不知火　舞



| | |
|---|---|
| 通常投げ | |
| 不知火剛臨 | 投げ間合いで ←or→+C |
| 風車崩し | 投げ間合いで ←or→+D |
| 夢桜 | お互いジャンプ中 投げ間合いで ↑以外+CorD |
| 特殊技 | |
| 紅鶴の舞 | ↘+B |
| 黒燕の舞 | →+B |
| 大輪風車落とし | ジャンプ中 ↓+A |
| 必殺技 | |
| 花蝶扇 | ↓↘→+AorC |
| 龍炎舞 | ↓↙←+AorC |
| 飛翔龍炎陣 | →↓↘+BorD |
| 必殺忍蜂 | ←↙↓↘→+BorD |
| ムササビの舞 | ↓タメ↑+AorC(ボタン押しっぱなし)<br>ジャンプ中 ↓↙←+AorC |
| 白鷺の舞（はくろのまい） | →↓↘+AorC |
| 超必殺技 | |
| 超必殺忍蜂 | ↓↙←↙↓↘→+BorD |
| 鳳凰の舞 | ↓↙←↓↙←+AorC |
| 水鳥の舞 | ↓↘→↓↘→+AorC |

勝ちポーズの衣装が「すごく」なった舞。新必殺技の追加は見られないが、龍炎舞の強化など注目すべき点は多い。



気分良く龍炎舞で踊れる！これでこそ舞って感じですか。

その龍炎舞だが、ガードorヒットさせた後はほぼ五分で、反撃されないようになった。キャンセルで気軽に使っていくことができるぞ。また攻撃判定がしばらく残っているので、早めに出しておく使い方が可能だ。97で猛威をふるった白鷺の舞はガードされると反撃を受けるようになり、おとなしくなっている。

ジャンプ攻撃はジャンプCが強力だ。空中投げをかねて跳び込むと良いだろう。近立ちCとしゃがみCの出のスピードは変わらないようだ。（珈琲）



今回はジャンプCで空を制そう。



しゃがみガード不可の黒燕の舞（→+B）。



ウエディングドレスもかすんでしまう、このあでやかさ！

## 念願のレバー入れ技獲得！
## 神楽　ちづる



| | |
|---|---|
| 通常投げ | |
| 令月 | 投げ間合いで ←or→+C |
| 回天 | 投げ間合いで ←or→+D |
| 特殊技 | |
| 除活・錚錚（そうそう） | →+A |
| 除活・瑲瑲（そうそう） | →+B |
| 除活・淙淙（そうそう） | ↘+B |
| 必殺技 | |
| 百活・天神の理(てんじんのことわり) | →↓↘+AorC |
| 弐百拾弐活・神速の祝詞(しんそくののりと) | →↘↓↙←+AorBorCorD |
| 弐百拾弐活・神速の祝詞・天瑞（てんずい） | (神速の祝詞) 動作中 ↓↙←AorBorCorD |
| 百八活・玉響の瑟音（たまゆらのしつね） | ↓↘→+AorC |
| 弐百拾弐活　乙式・頂門の一針 | ↓↓+AorBorCorD |
| 超必殺技 | |
| 裏面八拾伍活・零技の礎（れいきのいしづえ） | ↓↙←↙↓↘→+AorC |
| 裏面壱活・三籟の布陣(さんらいのふじん) | ↓↘→↓↘→+BorD |

●でも新必殺技はなし

前作レバー入れがなかったちづるだが、今回はなんと3つのレバー入れ技が追加。

しかも名前の読みが3つとも「そうそう」と読むので、口で説明するときに混乱しそうだ。

まず、錚錚は写真のように大きく身を乗り出して腕を振り降ろす技で、しゃがみガード不能の中段攻撃だ。普段はキャンセルをかけることはできないが、通常技キャンセルから使った場合は中段ではなくなるものの、キャンセルをかけられるようになるぞ。

瑲瑲は少し前進した後写真のような蹴りを出す技。キャンセルもかかるので、間合いを詰めつつ攻撃したいときに使えそうだ。

淙淙はいわゆるスライディング技。もちろん下段だ。

姿勢が低いので、写真のように飛び道具をくぐりながら攻撃することも可能。ギリギリ当たるようにすればガードされても隙が少ないので、中距離間合いで重宝するだろう。（CHU）



レバー前入れA。かなり前進するので中段技だ。



レバー前入れB。キャンセルして必殺技を出していこう。



レバー前下入れB。姿勢が低いのでこんな使い方も。

WOMAN FIGHTERS

P.S.MESSAGE　G　ゲーメストムック、サイズが小さくなってさみしいやね。（ＲＢ２）／愛知県　落合秀樹君　◆GAMEST MOOK PLUS(+)といって、ムックの新シリーズです。告知なしでの発行となったので、各方面から様々な反響が、小さくきました。従来シリーズも健在です。（ムック班）

技表ワンポイント

# (キムチーム) TEAM KIM

## キム・カッファン



| 通常投げ | |
|---|---|
| 首極め落とし | 投げ間合いで ←or→+C |
| 殺脚投げ | 投げ間合いで ←or→+D |
| **特殊技** | |
| トラ・ヨプチャギ | →+A |
| ねりチャギ | →+B |
| **必殺技** | |
| 飛燕斬 | ↓タメ↑+BorD |
| 半月斬 | ↓↙←+BorD |
| 飛翔脚 | ジャンプ中 ↓↘→+BorD |
| 流星落 | ←タメ→+BorD |
| 空砂塵 | ↓タメ↑+AorC |
| 覇気脚 | ↓↓+BorD |
| 三連撃 | ↓↙←+AorC（3回連続入力） |
| **超必殺技** | |
| 鳳凰脚 | ↓↙←↙→+BorD |
| 空中鳳凰脚 | ジャンプ中 ↓↙←↙→+BorD |
| 鳳凰天舞脚 | ジャンプ中 ↓↘→↘↓↙←+BorD |

豊富な足技が冴えるキム。新技も加わり、動きも楽しくなりそうな予感だ。

新技は2つ。↓↓Kで出せる覇気脚は、下段でダメージもそれなりにある。たまに使ってもよいだろう。

もう1つの新技は、↓↙←Pを3回連続で入力することにより、連続で蹴りを見舞うという三連撃。AとCで若干性能が異なる。連続技用として使えるようだ。

空砂塵は連続技、先読み対空に使える。多用していきたい技になりそう。

飛燕脚は対空として使えなくはない程度のものだが、Dで使用した時のダメージはそこそこ見込める。

流星落は下段を強襲する突進技。攻撃力も高く、対空としても使いやすそうだ。

半月斬はやや先読み対空として使っていけそうな感じ。連続技にも良さそう。

空中で↓↘→Kで飛翔脚。ジャンプの軌道を変えられるし、削りダメージも大きいので、それなりに使っていこう。

超技は2つ。空中で出すこともできる鳳凰脚（連続技やカウンターにも使えそう）と、空中から相手を踏みつけまくる鳳凰天舞脚。ダメージは大きいぞ。守りにも使えそう!?

(P鈴木)



下段の覇気脚。つないで牽制として使うと良いかも。



Cで出すと連続HITするぞ。連続技にはなる…が使いにくい!?

## チャン・コーハン



| 通常投げ | |
|---|---|
| 破顔撃 | 投げ間合いで ←or→+C |
| 鎖締め | 投げ間合いで ←or→+D |
| **特殊技** | |
| ひき逃げ | ↖+A |
| **必殺技** | |
| 鉄球粉砕撃 | ←タメ→+AorC |
| 鉄球大回転 | AorCボタン連打 |
| 鉄球飛燕斬 | ↓タメ↑+BorD |
| 大破壊投げ | 投げ間合いで →↘↓↙←→+AorC |
| **超必殺技** | |
| 鉄球大暴走 | ↓↘→↘↓↙←+AorC |
| 鉄球大圧殺 | ↓↘→↓↘→+AorC |

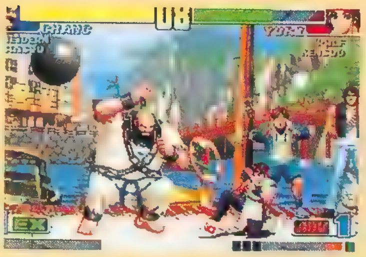
前作からの変更点はあるのか？最初に非常に気になってくるのが鉄球大回転の性能であろう。

だが、安心してほしい。出の早さ、硬直、特に違和感なく使っていける。もちろんABCD同時押しによる回転ストップも健在で、相変わらず端に追い込んでのラッシュがイイカンジである。

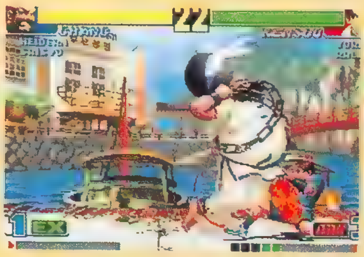
他の部分で見ると、やはりEXTRAのカウンター攻撃であろう。しかし、チャンのそれはそんなに使わないはず。あまり強くないからだ。

再び鉄球の話に戻ると、今回は強の回転が非常に出しやすく、下弱Pから強ボタンを少し連射するだけでOK。強で出すメリットはなんといってもケズリ回数の多さ。かなりイイカンジだ。

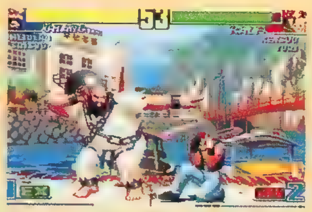
今年も「先生」の素質十分。大暴れしてやろう。(MVP)



こいつの性能が運命を左右する。そして結果は「OK」。



鉄球大暴走は相変わらずガードされてもOKだ。



カウンター攻撃は見た目どおりあまり使えない。

## チョイ・ボンゲ



| 通常投げ | |
|---|---|
| 頭乗刺し | 投げ間合いで ←or→+C |
| 下血突き | 投げ間合いで ←or→+D |
| **特殊技** | |
| 二段斬 | →+A |
| 通り魔蹴り | →+B |
| **必殺技** | |
| 竜巻疾風斬 | ↓タメ↑+AorC |
| 飛翔空裂斬 | ↓タメ↑+BorD（ボタン押しっぱなし） |
| 飛翔脚 | ジャンプ中 ↓↘→+BorD |
| 旋風飛猿刺突 | ←タメ→+BorD |
| 方向転換 | 《旋風飛猿刺突・飛翔空裂斬》動作中 レバー+ボタン |
| 疾走飛翔斬 | ←タメ→+AorC |
| 回転飛猿斬 | ↓↙←+AorC |
| 奇襲飛猿突き | 《回転飛猿斬》動作中 AorC |
| **超必殺技** | |
| 真！超絶竜巻真空斬 | →↘↓↙←→↘↓↙←+AorC |
| 鳳凰脚 | ↓↘→↘↓↙←+BorD |

今年も相変わらず素早い動きで、試合をかき乱してくれそうな予感のチョイ。昔の技も復活したし、ますます攻めに磨きをかけられそうだ。

疾走飛翔斬は、相手の目前まで走った後に上方向へツメをひっかき上げる技。スピードは速いぜ。

疾風飛猿刺突は、チョイのツメを先端にして突進する技。レバー+ボタンで方向転換を3回までですることができる。主力の技になりそう。

竜巻疾風斬は、回転しながら竜巻を作り出し上昇する技。対空として使うにはくぐるようにしなければならないなど、ややコツが必要だが、連続技や画面端での削り目的としては大活躍しそうだ。

飛翔空裂斬はボタンを押しっぱなしにしておくことで、壁ターン後相手に突進するというもの。画面端でのラッシュに使うと面白そうだ。この技も方向転換できるぞ。

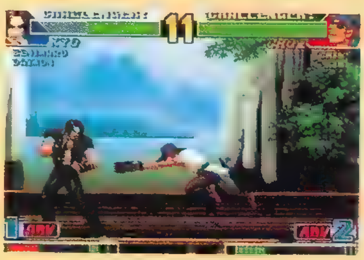
回転飛猿斬は'94時代の技。地面を転がりながら前進し、ボタンを追加入力することでその場から跳びかかる。今回の新技とも言えるだけに、研究する楽しさはありそうだ。

空中で↓↘→Kを入力することで、キム直伝の飛翔脚を出せる。削りダメージも大きく、ジャンプの軌道も変化するので、今作も使って生きたい技の1つとなりそう。

超技は2つ。大きな竜巻を作って相手を巻き込む真！超絶竜巻真空斬と、これまたキムから習った鳳凰脚がある。連続技にも組み込めるので、攻撃力アップの友となるだろう。

レバー入れ技などの特殊技も忘れないでおきたい。特に→+Bは今作もお世話になるぞ。見た目もかわいいチョイ。とりあえず1回選んでみてよ。

(P鈴木)



新技で飛びかかるチョイ。回転したまま相手に当たると…!?

# PSYCHO SOLDIER TEAM（サイコソルジャーチーム）

## 技表ワンポイント

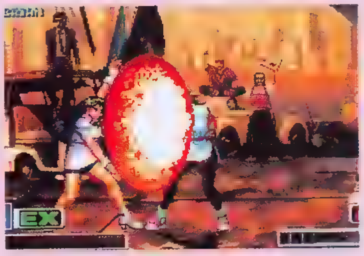
中国拳法と超能力を組み合わせて闘う、麻宮アテナ。アテナと聞いて気になるのが、やはりコスチュームだろう。今年も微妙に変化があり、よい感じだ。

また、是非とも注目してほしいのが、アテナを先鋒に持ってきた場合の登場シーン。アテナファンなら必見だぞ。

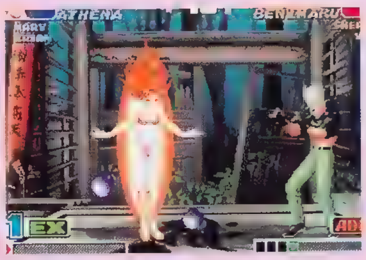
必殺技の変更点としては、サイコリフレクターが94、95までのノーマルリフレクターと、96、97からのνリフレクターの2種類になったことだ。飛び道具を跳ね返すなどの基本的な性能は変わらないが、94、95と96、97でリフレクターの使い方が異なったように、使い分ける必要がありそうだ。（ももやん）



先鋒時の登場シーンは、歴代のコスチュームに次々と変身していくのだ！ファン涙ものである！



復活した、ノーマルリフレクター。使い分けが重要か？



これはシャイニングクリスタルビットなのか!?

### 登場シーンで歴史を感じろ！
### 麻宮　アテナ

| | |
|---|---|
| 通常投げ | |
| ビットスルー | 投げ間合いで　←or→+C |
| サイキックスルー | 投げ間合いで　←or→+D |
| サイキックシュート | お互いジャンプ中　投げ間合いで　↑以外+CorD |
| 特殊技 | |
| 連環腿 | →+B |
| フェニックスボム | ジャンプ中　↓+B |
| 必殺技 | |
| サイコボールアタック | ↓↙←+AorC |
| フェニックスアロー | ジャンプ中　↓↙←+BorD |
| サイコリフレクター | →↘↓↙←+B |
| ν(ニュウ)サイコリフレクター | →↘↓↙←+D |
| サイコソード | →↓↘+AorC |
| 空中サイコソード | ジャンプ中　→↓↘+AorC |
| サイキックテレポート | ↓↘→+BorD |
| スーパーサイキックスルー | 投げ間合いで　←↙↓↘→+AorC |
| 超必殺技 | |
| シャイニングクリスタルビット | →↘↓↙←→↘↓↙←+AorC |
| クリスタルシュート | 〈シャイニングクリスタルビット〉動作中　↓↙←+AorC |
| 空中シャイニングクリスタルビット | ジャンプ中　→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC |
| 空中クリスタルシュート | 〈空中シャイニングクリスタルビット〉動作中　↓↙←+AorC |
| フェニックスファングアロー | ジャンプ中　↓↘→↓↘→+BorD |

年追うごとにアテナとの距離が開いていくような気がする、椎拳崇。彼の気持ちはいつ届くのか、と気になるところだが、おそらく今年も無理でしょう（予想）。

拳崇に必殺技の追加は残念ながら見られない。が、微妙な変更で使い易くなった必殺技がある。それが、投げ技の龍連打だ。

この技は連続で相手を小突くのだが、最後に相手を浮かす能力が追加されたのだ。浮いたところに追い打ちできるぞ。強力な連携、連続技が考えられそうなので、狙う価値が増した技だ。

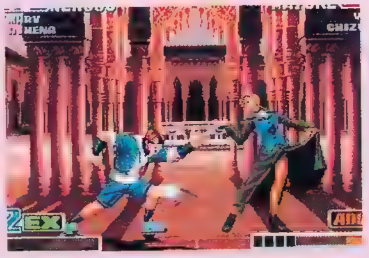
今回は挑発といい、勝ちポーズといい、お笑いキャラに近づいた感じの拳崇だ。（ももやん）



相手を浮かすことが可能になった、龍連打だ！



今回も「肉まん」のMAX版「ピザまんや～」もあるぞ。



新しくなった挑発、ツッコミだ！攻撃はできません。

### 永遠のツッコミ専門キャラ
### 椎拳崇

| | |
|---|---|
| 通常投げ | |
| 発勁 | 投げ間合いで　←or→+C |
| 巴投げ | 投げ間合いで　←or→+D |
| 特殊技 | |
| 虎撲手 | →+A |
| 後旋腿 | →+B |
| 必殺技 | |
| 超球弾 | ↓↙←+AorC |
| 龍顎砕 | ←↓↙+BorD |
| 龍連牙・地龍 | ←↙↓↘→+A |
| 龍連牙・天龍 | ←↙↓↘→+C |
| 龍爪撃 | ジャンプ中　↓↙←+AorC |
| 龍連打 | 投げ間合いで　→↓↘+AorC |
| 超必殺技 | |
| 神龍凄煌裂脚 | ↓↘→↘↓↙←+B |
| 神龍天舞脚 | ↓↘→↘↓↙←+D |
| 仙氣発勁 | 投げ間合いで　↓↘→↓↘→+AorC |
| 肉まん | ↓↙←↓↙←+AorC |

ディフェンス面が強い点が魅力のチン。今回は特に変更された点はないので、安心して使っていけるはずだ。

瓢箪撃はひょうたんを人に飛ばす攻撃。地上にいる相手に対して牽制として働くだろう。連続技にも良さそう。

回転的空突拳は突進技。低い姿勢で転がりながら攻撃するので、飛び道具をくぐりながら攻撃できるぞ。

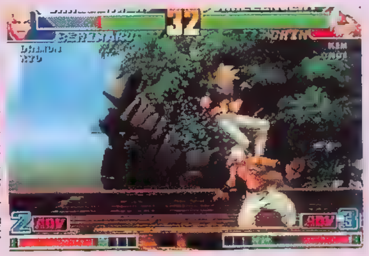
酔管巻翁はチンが酔っぱらう技。この状態からは、→Pや→Kで攻撃に移ることができる。前作をプレイしていた人は、コマンド変更の点に気を付けよう。

もう1つのコマンド変更技は望月酔。チンがその場に寝る技で、この状態からも↑B↑Dで攻撃できるぞ。全ボタンを押すことでキャンセルすることも可能だ。

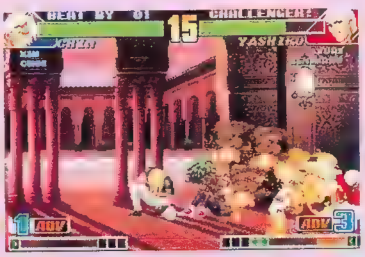
鬼酔酒は対空として、柳燐蓬莱は連続技として使いやすそうだ。

新技は、斜め上方向に酒を吹きつける技。研究の余地はありそうだ。

超技は2つ。炎を吹き散らして大ダメージを奪う（主に対空になりそう）技と、チン自ら炎に包まれながら突進する技。ゲージの使いではあるので、攻撃力は低くないぞ。（P鈴木）



相手に酒を吹く復活技。対空、フェイント用に役に立ちそう。



超技での削りダメージの大きさは今回も健在だ。

### 酒は安定してウマかった!?
### 鎮元斎

| | |
|---|---|
| 通常投げ | |
| 強飲酒 | 投げ間合いで　←or→+C |
| 逆脚投げ | 投げ間合いで　←or→+D |
| 特殊技 | |
| 酔歩瓢箪襲 | →+A |
| 必殺技 | |
| 瓢箪撃 | ↓↙←+AorC |
| 柳燐蓬莱（りゅうりんほうらい） | →↓↘+AorC |
| 回転的空突拳（かいてんてきくうとつけん） | ←↙↓↘→+BorD<br>〈酔管巻翁〉中　→+BorD<br>〈望月酔〉中　→+BorD |
| 酔管巻翁（すいかんかんおう） | ↓↓+AorC |
| 蝶襲鯥魚（ちょうしゅうりくぎょ） | 〈酔管巻翁〉中　→+AorC |
| 望月酔（ぼうげつすい） | ↓↓+BorD |
| 龍蛇反蹦（ろうじゃはんほう） | 〈望月酔〉中　↑+B |
| 鯉魚反蹦（りぎょはんほう） | 〈望月酔〉中　↑+D |
| 鬼酔酒 | ↓↘→+AorC |
| 超必殺技 | |
| 轟欄炎炮（ごうらんえんぽう） | ↓↘→↓↘→+AorC |
| 轟炎招来（ごうえんしょうらい） | ↓↘→↘↓↙←+AorC |

PSYCHO SOLDIER TEAM

P.S.GAMEST Q&A

Q：ビートマニア2ndMIXのskaのラスト部分でぴぐさんはどのように手をおいて打っていますか？／岩手県　佐藤信久君　A：白鍵の左と真ん中に左手の中指・人差し指をおいてピアノうち（連打）。その他の鍵盤は、右手で適当にフォローすればOK！（ぴぐ）

# (怒チーム) TEAM IKARI

## キャラクター性が見えてきたぞ
## レオナ

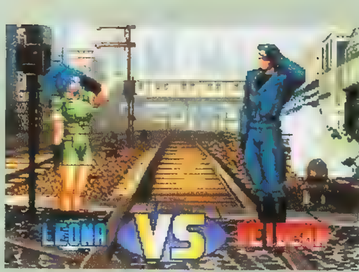


| | |
|---|---|
| **通常投げ** | |
| レオナクラッシュ | 投げ間合いで ←or→+C |
| オーデルバックラー | 投げ間合いで ←or→+D |
| ハイデルンインフェルノ | お互いジャンプ中 投げ間合いで ↓以外+CorD |
| **特殊技** | |
| ストライクアーチ | →+B |
| **必殺技** | |
| ムーンスラッシャー | ↓タメ↑+AorC |
| グランドセイバー | ←タメ→+BorD |
| グライディングバスター | 〈大グランドセイバー〉中 →+D |
| Xキャリバー | ↓タメ↑+BorD |
| ボルテックランチャー | ←タメ→+AorC |
| アイスラッシャー | ↓↙←+AorC |
| イヤリング爆弾 | ↓↙←+BorD |
| **超必殺技** | |
| Vスラッシャー | ジャンプ中 ↓↘→↘↓↙←+AorC |
| リボルスパーク | ↓↙←↙↓↘→+BorD |
| グラビティストーム | ↓↘→↓↘→+AorC |

しゃがみガード不可能の踵落としと、イヤリング型小型爆弾を投げつける飛び道具を新たに修得したレオナ。踵落としは、キャンセルのかかる技から、必殺技と同じようにキャンセルで出せるので扱いやすい。イヤリング型爆弾のほうは、これを起点に攻めていけるので大いに役立ちそうだ。従来の技ではXキャリバーの性質が変化。相手キャラにヒットしたあと閃光を発するようになり、ガードされたときは弱か強かで前か後ろに跳ねる。
余談だが、登場シーンや勝利時の演出が大変凝っており、レオナというキャラのキャラクター性を掘り下げるのに成功している。ファン急増か？
（KAL）



画面中央できらりと光るのがイヤリング。




上官であり親でもあるハイデルンに敬礼！



勝利ポーズの1つ。この姿で闘ってくれないかな。

## 安心して扱えるのがいい
## ラルフ



| | |
|---|---|
| **通常投げ** | |
| ダイナマイトヘッドバット | 投げ間合いで ←or→+C |
| ノーザンライトボム | 投げ間合いで ←or→+D |
| **必殺技** | |
| バルカンパンチ | AorCボタン連打 |
| ガトリングアタック | ←タメ→+AorC |
| 急降下爆弾パンチ | ↓タメ↑+AorC<br>ジャンプ中 ↓↘→+AorC |
| スーパーアルゼンチンバックブリーカ | 投げ間合いで ←↙↓↘→+BorD |
| ラルフキック | ←タメ→+BorD |
| **超必殺技** | |
| バリバリバルカンパンチ | ↓↘→↘↓↙←+AorC |
| 馬乗りバルカンパンチ | ↓↙←↙↓↘→+BorD |
| ギャラクティカファントム | ↓↘→↓↘→+AorC |

必殺技関係ではとくに大きな変更のないラルフだが、ほかの多くのキャラと同様にジャンプ攻撃の入れ替わりが大きく影響しそうだ。なかでもしゃがみガードを崩すのに重宝した垂直小ジャンプ強パンチが肘落としになったのが最大の変更点か？これからは代わりに垂直小ジャンプ強キックを使っていくといい。
ほかにあえて言うならば、「投げスカリ」がついたことでスーパーアルゼンチンバックブリーカーが使いにくくなったのが痛い点だろう。
ちなみに、登場シーンでレオナから敬礼されないラルフは（ハイデルンとクラークには敬礼する）、彼女から上官と思われていないのだろうか？
（KAL）



ふっとばし攻撃のモーションに変化がないのが残念。



垂直小ジャンプは強キックで。




ありゃ、ラルフ大佐には敬礼してくれないの？

## 避け攻撃復活で、どうなる？
## クラーク



| | |
|---|---|
| **通常投げ** | |
| 投げっぱなしジャーマン | 投げ間合いで ←or→+C |
| フィッシャーマンバスター | 投げ間合いで ←or→+D |
| デスレイクドライブ | お互いジャンプ中 投げ間合いで ↑以外+CorD |
| **特殊技** | |
| ストンピング | →+B |
| **必殺技** | |
| バルカンパンチ | AorCボタン連打 |
| ナパームストレッチ | →↓↘+AorC |
| スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー | ←↙↓↘→+A |
| ローリングクレイドル | ←↙↓↘→+C |
| フランケンシュタイナー | →↓↘+BorD |
| スーパーアルゼンチンバックブリーカー | 投げ間合いで ←↙↓↘→+BorD |
| フラッシングエルボー | 〈必殺投げ〉動作中↓↘→+AorC |
| **超必殺技** | |
| ウルトラアルゼンチンバックブリーカー | 投げ間合いで →↘↓↙←→↘↓↙←+AorC |
| ランニングスリー | ←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD |

ラルフと同じでとくに目立った変更のないクラークだが、必殺技の投げの種類が増えて投げ技マニアとしての磨きがかかったようだ。
いままで1種類だった移動投げが2種類になり、弱で出すと「スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー」が出て、強で出すと従来通り「ローリングクレイドル」が出る。両者の性能的な違いは走っていく距離だけだ。ほかにはナパームストレッチの出始めに無敵時間がついた。マニアックな変更で古くからのクラークファンとしてはニヤリとするところだが、引きつけて出すと当たらない（お互いすり抜けてしまう）ので、実戦ではどうか？
（KAL）



「スーパーアラビアン～」が復活！



フランケンシュタイナーの無敵時間は健在！




おおークラークのブロンドガー
きちんと敬礼されるし。


Q：最近ハガキを出していないので言いにくいのですが、「アーケーダー」どうなったんでしょうか？／東京都 P.N.ベガ君 A：鋭意休業中です。（マウント）

# OROCHI TEAM（オロチチーム）

## 技表ワンポイント



超お買い得!!

## クリス

| | |
|---|---|
| **通常投げ** | |
| ステップターン | 投げ間合いで ←or→+C |
| エリアルドロップ | 投げ間合いで ←or→+D |
| **特殊技** | |
| スピニングアレイ | →+A |
| リバースアンカーキック | →+B |
| キャリーオフキック | ↘+B |
| **必殺技** | |
| スライドタッチ | ↓↘→+AorC |
| ハンティングエア | →↓↘+BorD |
| シューティングダンサー・スラスト | →↘↓↙←+AorC |
| シューティングダンサー・ステップ | →↘↓↙←+BorD |
| グライダースタンプ | ジャンプ中 ↓↘→+BorD |
| スクランブルダッシュ | ↓↘→+BorD |
| ディレクションチェンジ | →↓↘+AorC |
| **超必殺技** | |
| ツイスタードライブ | ↓↙←↓↙←+BorD |
| チェーンスライドタッチ | ↓↘→↓↘→+AorC |

もはや新キャラといっても過言ではないクリス。

まず目を引くのが新技のスクランブルダッシュ。「ひゅん」とか言いながら、目にも留まらぬスピードで移動する。相手の裏側に回り込むこともできるためアテナのサイキックテレポートに近いが、Dで出せばシューティングダンサー・ステップのようにダッシュ後ジャンプする軌道で移動することもできる。

もう一つの新技ディレクションチェンジはオロチ社のくじくだいちのクリスバージョンだ。「上です」、「下です」に「後ろです」が加わった。

従来の必殺技も大幅な変更がなされた。特に変更が目立つのがハンティングエアとシューティングダンサーだ。ハンティングエアは、ツイスタードライブの最初の一回といった感じで、対空技として使いやすくなっている。シューティングダンサーは最初のダッシュ部分にも攻撃判定がつき、2ヒット技に。突進攻撃から上や下に揺さぶりをかけることができる技になった。

通常技にも大きな変化が見られる。大攻撃の戻りが軒並み早くなっており、切れの良い動きを楽しめるぞ。（珈琲）



ディレクションチェンジ。「後ろです」。



スクランブルダッシュ。人気が集中し過ぎそうで怖い。



ダッシュ部分にも攻撃判定を持ったシューティングダンサー。



## シェルミー

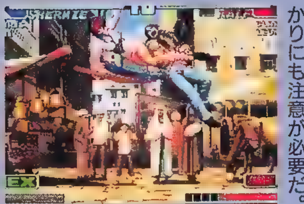
| | |
|---|---|
| **通常投げ** | |
| シェルミーフラッシュ・オリジナル | 投げ間合いで ←or→+C |
| フロントフラッシュ | 投げ間合いで ←or→+D |
| **特殊技** | |
| シェルミースタンド | →+B |
| **必殺技** | |
| シェルミースパイラル | 投げ間合いで ←↙↓↘→+AorC |
| シェルミーホイップ | ↓↙←+AorC |
| シェルミーシュート | ←↙↓↘→+BorD |
| アクセルスピンキック | ↓↙←+BorD |
| シェルミークラッチ | →↓↘+BorD |
| シェルミーキュート | 必殺投げ動作中 ↓↘→+BorD |
| **超必殺技** | |
| シェルミーフラッシュ | 投げ間合いで →↘↓↙←→↘↓↙←+AorC |
| シェルミーカーニバル | 投げ間合いで ←↙↓↘→←↙↓↘→+AorC |

投げすかりの影響を最も大きく受けるシェルミー。とはいえジャンプ大Pやしゃがみ大Pはまだまだ健在で、十分に戦力として計算していくことができるだろう。

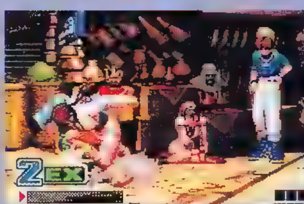
気になる新技はシェルミークラッチ。必殺技ながらついに空中投げを装備した。ここからはさらに追い打ち攻撃を出すことができる。この追い打ちは他の必殺投げからも狙っていけるぞ。

従来の必殺技で気をつけたいのはシェルミースパイラルのコマンドだ。前作での主戦力であったしゃがみ大Pキャンセルシェルミースパイラルはしゃがみ状態から前までレバーを持ってくれば良かったが、98では一度立ちガード方向に戻してから入力しなくてはならない。もちろん投げすかりにも注意が必要だ。代わりに打撃系の必殺技でキャンセルをかけていくことも考えていくと良い。

地上通常技はわずかではあるが、扱いやすくなっている。前作で苦手だった中間間合いでの地上戦もある程度は闘いやすくなっているようだ。→+Bは1段目は両ガード可で、2段目がしゃがみガード不可だ。貴重な接近技なのでうまく使っていこう。（珈琲）



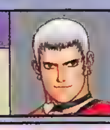
シェルミークラッチから、



追い打ち攻撃。



所構わず投げを入力しているとこうなる。ゲージも消費。



重要な変更アリ!

## 七枷　社

| | |
|---|---|
| **通常投げ** | |
| レバーブロー | 投げ間合いで ←or→+C |
| ハチェットスルー | 投げ間合いで ←or→+D |
| **特殊技** | |
| リグレットバッシュ | →+A |
| ステップサイドキック | →+B |
| **必殺技** | |
| ミサイルマイトバッシュ | →↘↓↙←+AorC |
| アッパーデュエル | →↓↘+AorC |
| スレッジハンマー | ↓↙←+BorD |
| ジェットカウンター | ←↙↓↘→+AorC |
| ジェットカウンター・スティル | (ジェットカウンター）ヒット中 ↓↘→+AorC |
| **超必殺技** | |
| ミリオンバッシュストリーム | ↓↙←↙↓↘→+AorC（ボタン連打） |
| ファイナルインパクト | ↓↘→↓↘→+AorC（ボタンため押し） |

今年になって社はかなりグラフィック的に変化した。特に各種必殺技、通常技にその変化が見うけられる。

まず必殺技のほうから見ると、ジェットカウンターに変更があり、追加入力が入って行動の幅が出来たのと、追加入力のCのほうを当てないと相手が転ばなくなったのが大きい。スレッジハンマーはスピードが速くなった感じで、かなり使い勝手がいい。

超必殺技のファイナルインパクトが今回非常に出が早くなりかなり使えそうだ。

次に通常技。特に判定面での変化はそれほど見うけられないが、リーチに若干の変更がありそう。また、レバー入れ技が増え、キャンセルもかかり重要なポイントと言えるだろう。

と、ここまではかなり良い部分。1つだけショッキングな出来事が…写真を見てくれ。（MVP）



新技のジェットカウンタースティル。これはAのもの。



レバー入れも増え、しかもこれって中段なのよね。使えるね。



なに〜い!!こりゃショック。でも他が強いからまあいいか。



P.S.GAMEST Q&A G　Q：小林真文は女ですか？／石川県　P.N.M・H・M君　A：そうです。マンガの中で妊娠してるのをみて驚いたヒト、多数。（毛玉）

技表ワンポイント

# (おろち) 大蛇

踏んで回ってハイポーズ！

## ルガール・バーンシュタイン



| | |
|---|---|
| 通常投げ | |
| スコーピオンデスロック | 投げ間合いで ←or→+C |
| スコーピオンブロウ | 投げ間合いで ←or→+D |
| 特殊技 | |
| ダブルトマホーク | →+B |
| 必殺技 | |
| 烈風拳 | ↓↘→+AorC |
| カイザーウェイブ | →←↙↓↘→+AorC |
| ジェノサイドカッター | →↓↘+BorD |
| ダークバリヤー | ↓↘→+BorD |
| ゴッドプレス | →↘↓↙←+AorC |
| 超必殺技 | |
| ギガンテックプレッシャー | ↓↘→↘↓↙←+AorC |
| デッドエンドスクリーマー | ↓↘→↓↘→+BorD |

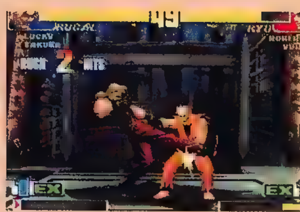
### ジェノサイド弱体化か？

●烈風拳
ギースの使っていた技。地をはうタイプの飛び道具だ。遠距離での牽制に使っていけそうだ。

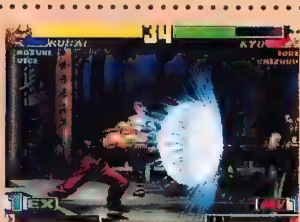
●カイザーウェイブ
クラウザーの使っていた技。巨大な飛び道具を撃つことができるが、発生スピードは遅い。ボタンを押しっぱなしにすることで溜めることが可能で、発射タイミングを変えることができるぞ。

●ジェノサイドカッター
KOF94・95では判定・攻撃力共に激強だったが今回は…。判定が弱く、当たっても人並みのダメージ、と、ハッキリ言って弱体化したようだ。

●ダークバリヤー
飛び道具を跳ね返すことが


2段攻撃のレバー前入れB。2段目は中段だ。


意外と使いづらい烈風拳。


タイミングをずらせるので、よく当たるカイザーウエイブ。


ルガールと言えばこれ、ジェノサイドカッター。

某忍者っぽい!?

## マチュア



| | |
|---|---|
| 通常投げ | |
| デスブロウ | 投げ間合いで ←or→+C |
| バックラッシュ | 投げ間合いで ←or→+D |
| 特殊技 | |
| クリマトリー | →+B |
| 必殺技 | |
| デスロウ | ↓↙←+AorC（3回連続入力） |
| メタルマサカー | ↓↙←BorD |
| デスペアー | ↓↘→+AorC |
| ディーサイド | ←↙↓↘→+BorD |
| サクラリッジ | →↓↘+AorC |
| エボニーティアーズ | ↓↘→↘↓↙←+AorC |
| 超必殺技 | |
| ヘブンズゲイト | ↓↙←↙↓↘→+BorD |
| ノクターナル　ライツ | ↓↘→↓↘→+AorC |

### 今年も基本は弱K

96の時は「投げのバイス」に対して「打撃のマチュア」といった感じだったが、今回はそれがさらに顕著になっている。威力は低いが多段ヒットする技が豊富だ。

リニューアルはされているが、98マチュアも主軸はやはりジャンプ弱K（2段）と立ち弱K（2段）。ジャンプ弱K×2がしゃがみガード不可、立ち弱Kの1段目が立ちガード不可なので、これで相手のガードを崩しつつ攻撃力の高い技につないでいこう。

必殺技は、今回はメタルマサカーではなくデスロウ（できれば強）が強力。攻撃発生・範囲ともに優秀で、ガードされても最後まで出し切ってしまえばまず反撃は受けない。


ジャンプ直後に出せば中段にもなる。まとわりつけ。

防御面では、新グラフィックのしゃがみ強Pが信頼できる対空技になっている。高い打点で手を直接潰される跳び込みには、しゃがみ弱K連打で対処しよう。ちなみにしゃがみ弱Kをキャンセルすることはできないので、別の弱攻撃へ連携させるといい。


威力は若干低いが、アドヴァンスト時のゲージ増加量はかなりのもの。

### 天○脚と斬○波!?

サクラリッジは、放物線軌道を描きながら周りを切り裂く必殺技。ジャンプ防止を兼ねた突進技として使うのが基本となりそうだが、当たり方によっては地上の相手にヒットさせても反撃を受けることがあるので、適当に使うのは控えよう。

エボニーティアーズは巨大な飛び道具で、見た目どおり小・中ジャンプを封じることができる。出るまでは遅いが発射後の硬直がほとんどないので、これで相手の動きを封じつつダッシュやメタルマサカーなどで接近してみるといいだろう。


飛び道具を越えつつ攻撃。地上ヒット後、A+Bや超必殺技などでフォローしよう。

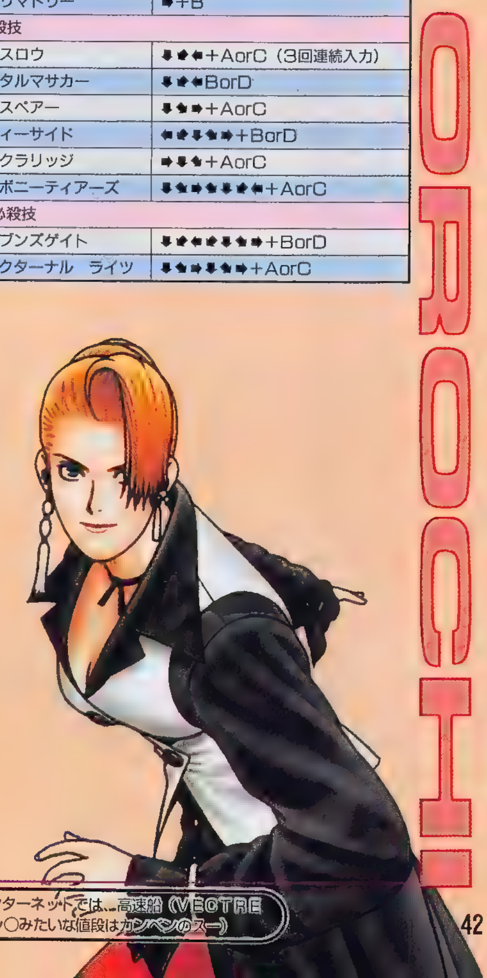

近くから撃っても出てしまえば反撃は受けない。

### 新超必は「止まらないワ」

98で初登場となる超必殺技「ノクターナル　ライツ」は、打撃連発→エボニーティアーズのコンビネーション。攻撃の発生が早く弱攻撃からつながるので、反撃や連続技に大活躍する。ガードされても致命的な隙はできないので、ある程度決め打ちで出してみてもいいだろう。


全体的に非力なマチュアだが、この技だけは高威力。

ヘブンズゲイトは飛び道具の下をくぐることはできなくなってしまったものの、相変わらず対空性能が高い。ガードされると反撃確定だが、小・中ジャンプを封じられるという点では評価できる。（はまー）

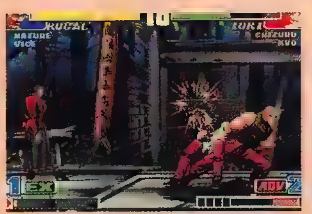




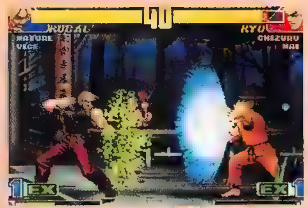
ーでいうと、02、03、05、06、07の5本です。全部スクリーンがなくてチョット寂しい…インターネットでは、高速船（VECTREX）の同人ソフトまであるらしいのですが……高速船や古いハードの情報もお待ちしてます。（ゼッ○みたいな値段はカンベンのスー）

# OROCHI 技表ワンポイント（オロチ）





ヒットすれば必ず画面端に送れるゴッドプレス。



覇王もいとも簡単に跳ね返すダークバリヤー。

できるバリヤーを張る技。バリヤー自体にも攻撃判定があり、直接当てて攻撃することも可能だ。

●ゴッドプレス

相手を押さえ付け画面端に押し付ける技。ヒットすれば確実に相手を画面端に追いやることができる。技の出もそこそこ速いので連続技に組み込むことも可能だ。

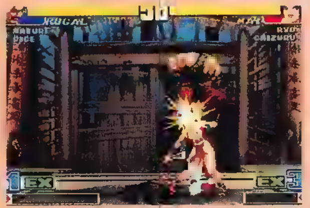
●ギガンテックプレッシャー

ゴッドプレスのパワーアップ版と言える技。

●デッドエンドスクリーマー

ジャンプして空中から相手を踏みつぶし、グルグルと回る技。っと説明してもわかりづらいのでとにかく一度見て欲しい。ガード不能技なので、相手が見慣れるまでは比較的簡単に決めることができるだろう。ジャンプされるとX。

（CHU）



ガード不能で相手を踏み付けるデッドエンドスクリーマー。



画面端で派手に爆発？するギガンテックプレッシャー。

早く殺せ…ないんですけど

## バイス



| 通常投げ | |
|---|---|
| デスブロウ | 投げ間合いで　←or→＋C |
| バックラッシュ | 投げ間合いで　←or→＋D |
| 特殊技 | |
| モンストロシティー | →＋A |
| 必殺技 | |
| アウトレイジ | ↓↙←＋BorD |
| レイヴナス | ジャンプ中　↓↙←＋BorD |
| ゴアフェスト | 投げ間合いで　→↘↓↙←→＋AorC |
| ディーサイド | ←↙↓↘→＋BorD |
| ブラックンド | 投げ間合いで　←↙↓↘→＋AorC |
| メイヘム | ↓↙←＋AorC |
| ミサンスロウブ | 〈ブラックンド・メイヘム〉中 ↓↘→＋AorC |
| 超必殺技 | |
| ネガティブゲイン | 投げ間合いで　→↘↓↙←→↘↓↙←＋BorD |
| ウイザリング サーフェス | ↓↘→↓↘→＋AorC |

遊びやすくなった、というのが第一印象のバイス。性能的にはマチュア（打撃）とシェルミー（投げ）の中間に位置しているというよりは、どちらの要素も兼ね備えた注目株といえそうだ。

### 4つの新必殺技

96年の時と比べて、新しく4つの必殺技が使えるようになった。

1つ目は超必殺技の「ウイザリング　サーフェス」。中ジャンプのような軌道で相手をつかみに行く移動投げ技だ。反撃用の技としても使える。



ウイザリング　サーフェス。空中の相手はつかめない。

2つ目はブラックンド。投げ技だ。ゴアフェストに比べ投げ間合いは狭い。

3つ目はメイヘム。相手にタックルする技だ。ガードされると反撃を受けるのでヒットが確定する状況で使っていきたい。反撃時や、ヒット確認後キャンセルで使っていくと良いだろう。

ブラックンドとメイヘムからは、4つ目の新技ミサンスロウブで追い打ちをかけることができる。ブラックンドの場合は相手を放り投げた瞬間、メイヘムは相手にヒットした瞬間にコマンドを入力しよう。



ブラックンド。密着の弱攻撃からならキャンセルでつかめる。



メイヘム。発生スピードは速い。



ミサンスロウブ。ブラックンドやメイヘムの写真のタイミングで入力だ。

### 動きが鋭くなった

98のバイスはやる気満々、無駄のない動きで相手を叩き壊してくれる。

遠距離立ちBや遠距離立ちCはリーチが長く、強力な地上牽制技になる。立ちBは反撃技としても重宝する。反撃の難しい技にも反撃できたりするぞ。

レイヴナスはジャンプの昇りで出したり、下りでキャンセルから出したりすると良い。エキストラならば前ダッシュ中のレイヴナスが強力だ。



レイヴナスで相手の体力をガリガリ削れる。

ディーサイドは扱いやすい必殺技だ。近距離立ちPキャンセル弱ディーサイドなどの形で多用できる。

ネガティブゲインはそのまま吸ったり、近距離立ち大Kキャンセルで使ったりすると良いだろう。

（珈琲）



両手が同時だし　とりあえず前進で前に乗りださなくなったのは大きい。



P.S.GAMEST Q&A G

Q：編集後記にスーさんが光速船を所有していると書いてありましたが、どんなソフトをお持ちなんでしょうか。僕は、どうにか本体のみ入手できたんですが、コントローラーがないので遊べません。スーさん情報くださ〜い!!／静岡県　P.N.ヘンポコ君　A：高速船のナンバ

技表ワンポイント

# (オロチ+α) TEAM OROCHI+α

## 今年は一人じゃない 八神 庵



| | |
|---|---|
| **通常投げ** | |
| 逆剝ぎ | 投げ間合いで ←or→+C |
| 逆逆剝ぎ | 投げ間合いで ←or→+D |
| **特殊技** | |
| 外式・夢弾 | →+A・A |
| 外式・轟斧 陰 〝死神〟 | →+B |
| 外式・百合折り | ジャンプ中 ←+B |
| **必殺技** | |
| 百式・鬼焼き | →↓↘+AorC |
| 弐百拾弐式・琴月 陰 | →↘↓↙←+BorD |
| 百弐拾七式・葵花 | ↓↙←+AorC（3回連続入力） |
| 屑風 | 投げ間合いで →↘↓↙←→+AorC |
| 百八式・闇払い | ↓↘→+AorC |
| 参百拾壱式・爪櫛（つまくし） | →↓↘+BorD |
| **超必殺技** | |
| 禁千弐百拾壱式・八稚女（やをとめ） | ↓↘→↘↓↙←+AorC |
| 裏百八式・八酒杯（やさかずき） | ↓↙←↙↓↘→+AorC |

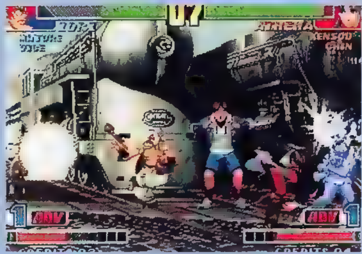
新技を1つ覚えた庵だが、基本的なスタイルはかわらなそうだ。

鬼焼きは無敵ではないものの、判定が強いのでそれなりに使える対空技。

琴月は前作同様ガードされると隙が大きいが、連続技、または当てないように出して移動技としても使える。

葵花はいつも通り使いやすく、連続技に重宝する。ガードされると隙が大きいものの、2発止めなら間合いが離れるので、反撃を受けづらい。

屑風はコマンドが成立してから相手を掴むまでにタイムラグがあり、かなりきめにくくなった。コマンドも変わったので使うときは注意しよう。



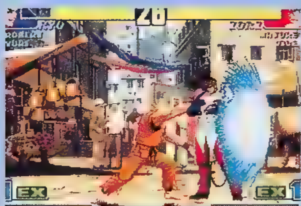
新技の爪櫛。飛び道具を擦り抜けつつ攻撃、なんてことも。

闇払いはいつも通り弾速が速く使いやすい飛び道具だ。

新技の爪櫛は小さくジャンプして空中から琴月に似た技で攻撃する技。さらにこの技にキャンセルをかけて葵花を出すことができる。発動時に一瞬一気に前に出るので、小さい飛び道具ならすり抜けることも可能だ。

八稚女は、多少使いづらくなったものの、前作同様対空や連続技に使える。ただし、MAXバージョンは出が遅くなったので注意。

八酒杯はボタンを押しっぱなしにしておくことで、発動タイミングをずらすことが可能になった。待機中は上半身無敵なので、写真のような使い方もできるぞ。（CHU）



八酒杯。この通り覇王だって抜けます。

## 今年も一生懸命ガンバります!! 矢吹 真吾



| | |
|---|---|
| **通常投げ** | |
| 釟鉄 | 投げ間合いで ←or→+C |
| 一刹背負い投げ・不完全 | 投げ間合いで ←or→+D |
| **特殊技** | |
| 外式・轟斧 カッコだけ | →+B |
| **必殺技** | |
| 百式・鬼焼き 未完成 | →↓↘+AorC |
| 百拾四式・荒咬み 未完成 | ↓↘→+A |
| 百拾五式・毒咬み 未完成 | ↓↘→+C |
| 百壱式・朧車 未完成 | ↓↙←+BorD |
| 真吾キック | ←↙↓↘→+BorD |
| ひじ落とし（仮） | ↓↙←+AorC |
| 真吾謹製 オレ式・銃研ぎ（にえとぎ） | 投げ間合いで→↓↘+BorD |
| **超必殺技** | |
| 外式・駈け鳳燐 | ↓↘→↓↘→+AorC |
| バーニングSHINGO | ↓↙←↙↓↘→+AorC |

オッス、オレ、真吾。今年もKOF出場が決まって真吾カンゲキ!!今月は軽く必殺技の説明といこうか。

荒咬みと毒咬み（注・どちらも未完成）は、こう、こうやって「くらえ〜っ」ってブン殴るんだ。草薙サンみたくいろんな技に派生したりしないんだけど、使い勝手は悪くないぜ。なんつっても、難しいコト考えなくていいんだからな。

鬼焼き（注・未完成）も対空っぽいんだけど、安心と言うにはもう一歩な気がするな。やっぱ火、出ないからダメなんだよ。草薙さんに貰ったこのグローブ、ぶっ壊れてんじゃね〜の？



ひじ落としは相手の攻撃を受け止めることができるんだ。

真吾キックと朧車は相手の出先を止めるのにいいね。足技は火なんか関係ないから、本家にも負けてないぜ。

今年覚えたひじ落とし（仮）は草薙さんの「やのさび」ってやつを真似してみたんだ。でも、しゃがみガードされるあたり、オレって真吾ねって感じ？

もうひとつ真吾謹製オレ式・銃研ぎ（にえとぎ）は、近距離専用の技。言うなれば、真吾流連舞拳ってとこかな。

超必殺技は普通の体当たりと殴り技。連続技に使ってくれよな。（KFC−ぴぐ）



どうです、草薙さん。オレのオリジナルの真吾謹製オレ式・銃研ぎ（にえとぎ）の味は？

## おまけ ぴぐ&CHUの ちょっといい話

### ハテナ、いっきま〜す

CHU（以下C）：ねぇねぇ、ぴぐさん、この「?」ってなんスか？隠しキャラ？

ぴぐ（以下ぴ）：んだよ、いきなり…おまえちゃんと資料読んだか？

C：全然（きっぱり）

ぴ：じゃ読め！

C：んな寂しいこと言わずに教えて下さいよ〜。

ぴ：…。これはな、**「ルーレットチームエディットシステム」**といってだな、キャラクターをランダムに選んでくれる画期的なシステムなんだ。とりあえずやってみ。

C：ほ〜い…あれっ、うわわっ、いきなり3キャラ決まっちゃったよ。

ぴ：おっと、言い忘れてた。「?」を選んだ時点で、**決定していない人数をすべてランダムキャラで埋めてしまう**から、**ランダムキャラ**を1人にしたい時は、あらかじめ2人決めてから「?」を選べよ。ってもう遅いか。

C：うぅ…。で、でもさ〜、これって別に目をつぶって適当に決定すればランダムになるじゃん。いらないよこんなシステム。

ぴ：あまいなCHU。ちょっと試しに1チーム勝ちぬいてみろ。

C：え〜、このキャラ使ったことないのに〜。

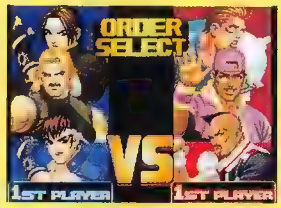
ぴ：1チーム目ぐらい勝てるだろ。いいからやれ。

C：がんばりマッスル。

……

C：よぉぉし、やりましたよ草薙さん。

ぴ：誰が草薙さんだ。ほら、次よく見とけ。




試合前のこの画面で毎回ランダムでキャラが変更される。

C：ほげぇ〜さっきとキャラが違うう〜。

ぴ：わかったか？

C：全然…（殺気感知）う、うそですよ〜わかってますってばあ〜。**毎試合ごとにキャラクターがランダムに決まる**んですよね、ね、ね。

### 前作同様?・スタートで…

C：あの〜もう一つ気になることがあるんですけど…。

ぴ：今度はなんだ。

C：キャラ選択の後の、闘う順番を決めるときにスタートボタンを押すと、顔のマークが出るんですけど、これって前作にもあった相性を確認するためのものですかねぇ？

ぴ：ないしょ。しっかし、おまえよく覚えてるなぁ。

C：いやいや〜、**とりあえず去年できたことは試してみようかと…**。

ぴ：まぁそうだけど、最初くらい普通に遊べよ。

C：だってぇ〜。新たな発見があるかもしれないじゃないですか〜。ねぇ皆さん？





Q：「何すかそれ食いモンすか」というセリフの創始者は田渕さんですか？それとも福田さんですか？／茨城県 小泉雅央君 A：「何すかそれ喰いもんスか？」とは、ゲーメスト創刊当初から代々伝わる韜晦の言葉である！主に原稿催促時なぞに使われる。（渕健）

# 募集

## SNKトレーディングカード Round2 10人目は君だ!キャンペーン

### 募集要項

昨年、11月に発売し、あっと言う間に完売してしまった大好評の『SNKトレーディングカード』そして今年も新たなるキャラクターを加えRound2の発売が決定!今回も人気イラストレーター描き下ろしによるスペシャルカードは9枚、さらに今回『これを読んでいるあなたのイラストが10枚目のスペシャルカードになる特別企画』発動!詳しくは下記のとおり、応募要項を読んでくれ!

### 応募要項

**賞金 10万円**

副賞:SNKトレーディングカードRound2フルコンプリートセット、ほかSNKグッズ(予定)

**応募資格**
プロ、アマ問いません、どなたでも大歓迎!

**作品内容**
未発表のSNKキャラクターを題材としたイラストA5サイズ程度の用紙にカラーで描いて下さい。(ボールペン、鉛筆、色鉛筆は不可)

**締　切**
1998年9月1日到着分

**選　考**
(株)新声社SNKトレーディングカードRound2 SP選考委員会、株式会社エス・エヌ・ケイ 企画開発本部企画宣伝部宣伝課 高津祥一郎氏、梅本剛志氏 ほか

**応募のきまり**
1.住所 2.氏名 3.年齢
4.職業 5.電話番号
を明記の上、郵送にて応募して下さい。

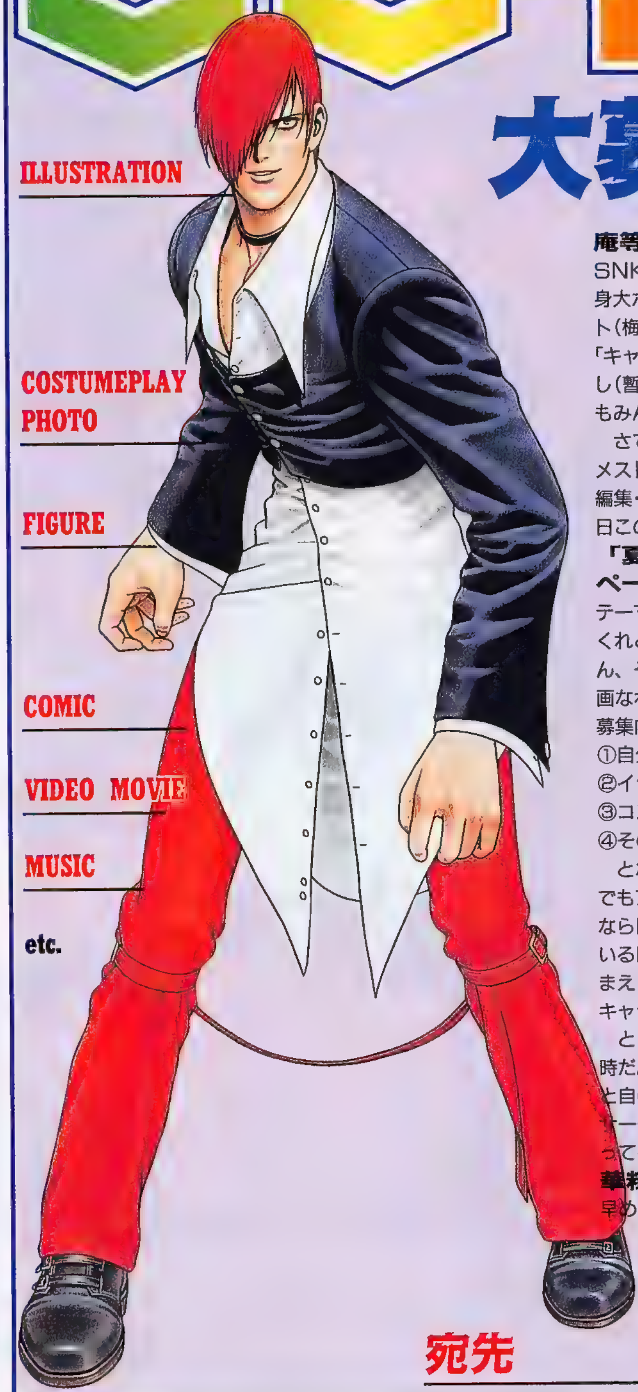
**注　意**
原稿の返却はできませんので、その旨ご了承下さい。また、作品の出版権は株式会社新声社に帰属するものとします。

**応募先**
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
(株)新声社「SNKトレーディングカードRound2 SP選考委員会」係まで

**締め切り9月1日**

# K.O.F.'98 OOT オレ様オリジナルチーム キャンペーン

# 大募集中!




**庵等身大ポップ**1個ゲットだぜ〜ッ!SNKの倉庫の奥にかろうじて残っていた「庵等身大ポップ」をOOTキャンペーン賞品用にゲット(梅本さんありがとう)!今号から募集開始の「キャラクター人気投票」でも庵が1位のようだし(暫定だけど)、良いカンジだ。そっちの投票もみんなよろしく。

さて、編集部でも夏カゼがはやりだし、ゲーメストムックの締切が体調に追い打ちをかけて、編集・ライター皆が**「夏」**を体で感じている今日この頃、読者のみんなは元気かな。

**「夏」**と言えば**「K.O.F.OOTキャンペーン」**。知らない人にもう一度説明すると、テーマは「自分のオリジナルチーム」を語ってくれというもの。つまり、「KOFが好きな皆さん、その想いをたたきつけてくれ!」という企画なわけだ。

募集内容は、

①自分のオリジナルチーム
②イラスト
③コスプレ写真
④その他

となっている。④の「その他」で、結局は何でもアリになってしまっているのだ。文章ネタならK.O.F.に関するウワサ話、周りで流行っているK.O.F.用語などなど、何でも送ってくれたまえ!イラスト・コスプレの人は、普段着姿のキャラなど送ってみるのもいいかも。

とにかく、今こそキミの**「愛」**を知らしめる時だ。熱き**「もののふ」の血**をゲーメストと自○隊は求めている。うちの猿渡プロデューサーも髪おったてながらギターかきならして待ってるぞ。締切は8月31日消印有効。賞品に**豪華粗品**を用意して待ってるぞ。学校の宿題は早めに終わらせよう!

**宛先**
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ゲーメスト編集部
OOTキャンペーン係

**次号予告:CPUに異変!あのキャラが再び!?**


学費には、低利・無担保・やさしい審査の「国の教育ローン」をどうぞ！
お問い合わせ 03-3379-3630（YAG国のローン係）
(社)日本映画テレビ技術協会員.(財)日本視聴覚教育協会員.(社)日本漫画家協会員.日本映画録音協会員.日本映画照明協会員.日本映画撮影監督協会員
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校（CG-ARTS協会認定）
代々木アニメーション学院
他をグンと引きはなす創造力で、経験ナシ・自信ナシの人を実力勝負の人にする良くて安いアート教育が好評中。
平成11年4月生募集中
大阪校
名古屋校
福岡校
10周年
65万円入学
入学案内書無料
体験入学・説明会無料開催
見学随時
8月東映系ロードショー
機動戦艦ナデシコ
(C)ジーベック/1998 NADESICO製作委員会
設置学科
アニメーター科（2年）
デジタルペイント・アーティスト科（2年）
アニメ監督コース科（2年）
背景美術監督コース科（2年）
アニメAVオペレーター科（2年）
アニメ音響監督コース科（2年）
SFX特撮科（2年）
SFX監督コース科（2年）
ビデオ・ジャーナリスト科（2年）
マンガ・コミックプロ養成科（2年）
エンターテインメント・ノベルズ科（2年）
ビジュアル・イラスト科（2年）
ヒットメイク・プロデューサー科（1年）
マルチメディア・クリエイター科（1年）
モーション・キャプチャー・デザイナー科（2年）
ゲーム・シナリオライター科（2年）
声優タレント科（1年）
ミュージカル舞台・演劇科（2年）
ミュージック・アーティスト科（2年）
ライト照明デザイナー科（2年）
さらに
2年次は40万円で進級できます
未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム
特待生12万円
特育生36万円
支給
専用寮・格安居住！
無料 1日体験入学（YAG学院各校で）/学院説明会
ハガキでのお申し込み
①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科（ある場合）⑦「案内
あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ。
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-7代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
0120-310-042
0120-310-595
URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp
ピシャリ
アート系コンピュータ適性診断
「キャリスマップ」
キャリスマップ
CARISMAP
無料
あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ。ただいま診察ブック進呈中（無料）。診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ（無料）。
「機動戦艦ナデシコ」
劇場版+TVシリーズ
ポスタープレゼント！
「機動戦艦ナデシコ」の劇場公開を記念して、劇場版ポスターとTV番宣ポスター（非売品）をセットにして50名様に抽選でプレゼント!!
（当選は発送をもってかえさせて頂きます）
宛先：〒150-0001
東京都 渋谷区 神宮前 1-19-8-GM-7
代々木アニメーション学院「ナデシコ」係
（8/15消印分有効）
東京校 原宿校 ひがし校 横浜校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校
無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
東京・大阪・福岡 開催決定！
デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-7 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

# SCITRON LABEL NEW RELEASE

PONY CANYON SCITRON

## CD 98.8.5 ON SALE



### NEO GEO DJ Station in ねおちゅぴ / SNK 新世界楽曲雑技団

CD:PCCB-00329　¥2,940(税込)

またまたパワーアップ！NEO GEO DJ Stationシリーズ第4作！「ねおちゅぴ」放送分を含むオリジナル大爆笑ドラマ！に、新曲、新録音のボーカル曲がなんと4曲！　山中湖レコーディングを敢行して新世界楽曲雑技団が贈る必聴盤！オールカラーブックレット付

〈収録内容〉
6.「もしかして二人の趣味は違うのかしら!?」
7. HEAVY BABY'S II
8.「ホットコーラ買ってこいよ!」
11. NEVER LOSE MY WAY
13.「IN カラオケBOX 1」
14. BOFストーリーズ外伝　カラオケボックスにて
15.「IN カラオケBOX2」
19. Kong's Blues

〈キャスト〉

**ねおちゅぴ好評放送中!!**
**パーソナリティー：生駒治美、神谷けいこ**

ラジオ大阪(1314kHz)　毎週日曜日　23時30分～24時00分
ラジオ日本(1422kHz)　毎週土曜日　24時02分～24時30分
東海ラジオ(1332kHz)　毎週月曜日　23時30分～24時00分

DJ Station放送日「ねおちゅぴ」番組内、5月～4ケ月間に渡り毎月1回放送中!!

## CD 98.8.19 ON SALE




### THE KING OF FIGHTERS '98 / SNK 新世界楽曲雑技団

-ORIGINAL AOUND TRAX-

CD2枚組　CD:PCCB-00334　¥2,310(税込)

今年もやってきた！　対戦格闘の祭典「THE KING OF FIGHTERS」!!　昨年を大きく上回るキャラクター数、そして多彩なステージ。　オリジナルBGM全曲ボイスコレクション、S.E.コレクションを、ボリュームたっぷり2枚組で発売！



## CD 98.8.19 ON SALE



### 探偵神宮寺三郎　夢の終わりに 10th ANNIVERSARY SPECIAL ALBUM / DATA EAST

-ORIGINAL AOUND TRAX-

CD2枚組　CD:PCCB-00333　¥2,310(税込)

神宮寺シリーズ祝！10周年記念アルバム。「夢の終わりに」全曲集はもちろん、ゲーマデリックによるスーパーメドレーアレンジバージョンや歴代シリーズのBGM集、名セリフ集など、神宮寺のすべてを収めたCD2枚組のスペシャルサウンドアルバム！オールカラーブックレット付

## CD 98.8.5 ON SALE




### b.l.u.e. Legend of water ドラマCD / HUDSON

CD:PCCB-00330　¥2,940(税込)

"遺跡が…ムーの遺跡が呼んでいる…"
自分の中に秘められた、遥かなる神秘"自分探し"の旅は続く。ハドソンの遊泳型海洋アドベンチャーゲーム「b.l.u.e.」が早くもドラマ化！ゲムドラナイト未放送シナリオと超ギャグドラマ裏ドラナイトを含む完全版!!　オールカラーブックレット付。

〈キャスト〉
マイア…宮村優子
ルカ…氷上恭子
ハルベルト…小川真司
青龍…大場真人
小太刀…冬馬由美
ハスカノン…梅津秀行
グレイブ…松本保典
ターク…城山　堅
クリス…麻見順子
謎の声…梅津秀行
他
演出…千葉　繁

**「子安、氷上のゲムドラナイト」好評放送中!**
日時：毎週日曜日

| | |
|---|---|
| 東京放送(TBS/東京/954kHz) | 深夜25：00～25：30 |
| 北海道放送(HBC/北海道/1287kHz) | 深夜25：00～25：30 |
| 毎日放送(MBS/大阪/1179kHz) | 深夜24：00～24：30 |
| RKB毎日放送(RKB/九州/1278kHz) | 深夜24：40～25：10 |

**パーソナリティー：子安武人、氷上恭子**

8月放送のラジオドラマは、子安・氷上ぶれぜんつゲムドラナイトスペシャル「大正浪漫推理劇」です。

**おかげさまで、サイトロンレーベルが10周年を迎えました。**
**それを記念し9月、10月にスペシャルCDを発売!!**
**同時に、全国レコード店にてサイトロンフェアーを開催!!**
**詳しくはご覧の「GAMEST 9/14号・10/14号」サイトロンレーベル広告上にて発表致します。**

PONY CANYON　SCITRON INTERNET URL: http://www.scitron.co.jp/　お求めはお近くのレコード店で

# 目次

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST NO.232

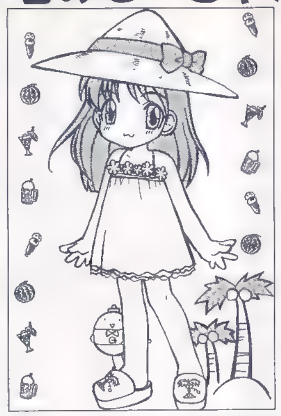
# 8/30•9/15

AUGUST30・SEPTEMBER15

表紙「ザ・キング・オブ・ファイターズ'98」/イラスト/藤原ひさし
表紙写真「対戦ホットギミック快楽天」©1998 PSIKYO



## 今号のむーちゃん



(NEWむーちゃん・No.01・桜河志郎さん)

☆ん～夏ですな。キャミソが涼しげ。季節のむーちゃん大募集してるからね。オールシーズンもOKっていうか、ファンタジックやスペースオペラっぽいのも大歓迎。ロリ系だと掲載率がちょっとUPするかもよ。

## ▶今号のキーワード◀
### 【めくり】

ストIIのリュウのジャンプ大キックで有名になったゲーメスト用語。相手を跳び越すようにジャンプ攻撃を当てるのだが、空中で相手を跳び越しているためガード方向が左右逆になってガードしにくい攻撃のことをいう。起き上がりに重ねられたり、連続で仕掛けられると対処しにくい。現在も多く見られる。

## GAME INDEX（50音順）



## ▼掲載広告ご案内▲



## STAFF

■発行人／加藤 博 ■編集人／高橋 己代子 ■編集長／石井 ぜんじ ■プロデューサー／猿渡 雅史 ■ディレクター／霜田 和人 ■デスク／遊佐 孝之 竹森 眞由美 鈴木 規康 ■編集／辻本 圭介 山下 浩志 北嶋 裕章 小山内 俊明 馬野 雅和 濱田 真一 ■進行／青木 珠美 ■編集アシスタント／松田 史征 花澤 貴宏 我妻 禎文 岩崎 洋子 佐藤 潤一 小林 孝弘 ■ライター／APAPA ずるずる FRS-N,O C・LAN KAL MOMO いなりん ぴぐ 田渕健康 がっちん アディオスToshi ギィ K-TAN はまー GED 珈琲ふりーく キャサ夫 GYU MVP SHO CHU 伊勢猫 しじみ 借金 KMT ちゃっきー VMT-RED 京城 フニャ夫 河本きらり屋 P・鈴木 スー DS-1 善之字元帥 福田栅太郎 Mio ■営業制作部／二田 祐樹 入沢 英明 ■広告制作／柴田 昌毅 岩沢 恭子 ■広告営業／中野 猛一 西田 桂 甲州 一隆 勝目 誠 鮫島 昌宏 ■校正／中島 猛一 ■アートディレクション／（有）斎藤デザイン室 ■製作協力／（有）ローリングストーン 西村 光賢 中西 芳彦 斎藤 若子 ■写植・版下製作／（株）オノ・エーワン トロア企画（株）

## 奥付


GAMEST VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST No.232

発行 1998年9月15日
発行元 株式会社新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
編集部 03(3293)9324
営業部 03(3293)9326
印刷所 凸版印刷

# かなり違う切り口で迫ってみました



## ストリートファイターEX2

ムックはどーだったかな？あれ１冊と本誌とを机の上に立てておくと、勝利の気分にひたれること間違いナシ!

### うっかりやっちゃう危険行為
# 人間の法則

ありがちな行動にスポットを当ててみたこのコーナー。役に立つかは定かでないが、心当たりがあると…うーん、どうでしょう。

全責任：借金

一般的に上級者といわれるプレイヤーは皆、どこかに突出したものを持っている。

わかりやすい部分では、動体視力がいいなど。反応の良さが必要とされるゲームでは思い知らされることもある。これといって対処法はなく、天性のものが多いため人間的にキャラ勝ちであると割り切るしかないやっかいなものだ。

表面に出にくい部分では経験の差がある。ゲームにつぎ込んだ情熱がそのまま経験として積み重なっており、応用の利かせ方が早いのも上級者の特長。有名ゲーマーに人生を破綻させてきた人が多いのもいやに説得力があるところ。

このコーナーは、上級者にとってはセオリーであるものや、やってはいけないことにスポットを当ててみた。当てはまる項目が多い人は、カモられていたかもしれないぞ。

## 使われて思い出す

システムが日々増えてきている最近の対戦ゲームにおいては、試合中にシステムの1つや2つ忘れてプレイしてしまうことも少なくない。自分が忘れていたシステムを相手に使われ、そこで思い出すといったこともあるわけだ。

これと切っても切り離せないのが、ハムラビ法典。どうやら人間は昔から、やられたらやり返したくなる種族らしい。よく「口でかなわないと思ったらすぐ暴力にうったえるんだから」と口達者な輩から耳にすることがあるが、これも考え方によっては、同じ方法（口には口）を用いればやり返してもOKとることもできる。対戦ゲームの中にもこれは当てはまる。"当て投げでKOさせられたから俺も当て投げで殺してやる"と思ったことはないだろうか。もしくは、"俺がザンギで楽しく遊んでいるのに、なにダルシムでハメてんだよ。それなら俺だってガイルで待つぞ"とかね。内容が意味不明だったり理不尽に感じるかもしれないが、こういう傾向は程度の差こそあれ、誰しもが持っているものかもしれない。

GBを使われて存在を思い出し、GBを使い返すのもなんとなく人間っぽさなのかな。



試合中に忘れていたシステムをくらうとどうしてもやり返したくなる。

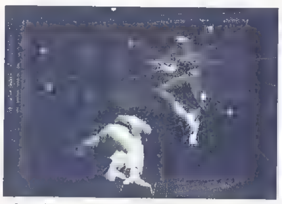



だが、すぐに使って決まるものでもないので頭は冷やしたほうがいいぞ。

## 手を出したくなる3発目

下小Kが連打できるキャラの場合、ヒット確認も含めて2発打ってくることが多い。ヒットしたら昇龍拳やスーパーコンボにつなげ、ガードされていたら下中Kや下大Kにつなげる連携が一般的。下小K×3がすかりやすいこともあるのだろうが、大体の人が2発目で行動を変えてくる。

下小K×2の後に時間の隙間があるためガードしたときはつい割り込みたくなってしまう。実際ジャンプできるくらいの隙があるが、通常技で割り込もうとするとこれが難しい。結果的に相手の下大Kをくらいやすいわけだ。攻める側も勝ち気なもので下小K×2の後の3発目は技を出してきやすい。だから、ガード側が必殺技や一発逆転のスーパーコンボを狙うポイントでもあるわけだ。お互いが攻撃を出したくなるため、勝負を分ける3発目といった感じかな。

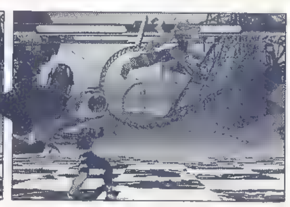


手を出したくなる3発目。タイミングに自信があるなら一発を狙う？

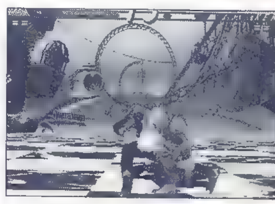
## 着地に技を重ねてしまう

不用意に出したように見える昇りジャンプ攻撃は、つい着地に攻撃を重ねたくなる。下中Kからの連続技が与えるダメージを考えれば、手を出したくなるのも無理はない。が、これが罠だったりする。

EX2の世界においては、ジャンプの着地に隙はない。つまり、着地に昇龍拳などを出されると、攻撃を重ねたつもりが簡単に返されてしまったりするわけだ。やってはいけない行動でないところが難しい。同様に昇龍拳やサマーをガードした後のSCも注意。



なんか失敗したぞ。着地に技を重ねてこっそりとダメージをもらうか。



と、技を重ねにいくとざっくり切られることがある。心理戦は奥が深い。

## 安易な道を選ぶな

プレッシャーから早く解放されたいと思うあまり、つい安易な方法を用いて打開しようと考えていないだろうか。

リュウの旋風脚をガードしたが、昇龍拳を出されると切られてしまうから手は出せない。そう考えてガードしていたら下中Pから固められてしまった。早く自分のターンに持っていきたい。こういった状況で、相手の攻撃がとぎれた瞬間に跳び込んだりすると相手の思うつぼだったりする。

相手のサイドで見ると、下中P→下中K→波動拳とうってみて様子を見るかと思った矢先に相手が跳んでくるのである。これは楽な展開だ。つまり、プレッシャーに負けてつい跳び込むといった行動は負けへの第一歩。頑張って地上戦で自分のターンに持っていけるよう粘るか、もしくはわざとプレッシャー負けしたように跳び込み、エクセルを使うなどして打破していこう。

ほかにも、飛び道具をガードしたら飛び道具を打ち返してしまうという場面を見かけることがある。つい出してしまうといった感じだがこれも非常に危ない。下大Kで転ばされるだけでなく、最悪跳び込みからの連続技は覚悟しなければならない危険な行動だ。



相手の飛び道具をガードして、つい飛び道具を打ち返したりしてないか。



リスクとしてはかなりのもの。跳び込まれたら目も当てられない。

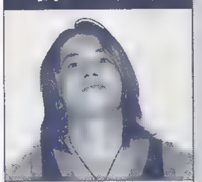
P.S.MESSAGE G

目次を本のはじめにもってきてちょうだい。／千葉県　P.N.しんどうまさゆき君　◆う〜ん、それは色々な都合上、かなり難しいな。そのかわりというわけではないが、今号からちょっと見やすいようにゲーム別索引を付けてみたので、我慢してね。（編集部）

# 対極戦

パクッてますスミマセン
担当：借金

## 日々カツオ



対戦好きな27歳。なんでもありのスタイル。「返せるものはハメではない」が信条。

## 上級者代表（105万パワー）VS 初心者代表（45万パワー）

50万パワーから中級者、100万パワーから上級者と定義。ちなみにキャサ夫は1000万パワーあるらしい。

## 楽仁 遊



22歳の楽天家。とりあえずおもしろいゲームであれば、ジャンルを問わず遊ぶ。EV2は連続技に惹かれて始めた。

## 上級者代表 ●日々カツオ（ひび・かつお）

カツオは、相手の実力が分かるまでは慎重に闘うタイプですが、相手を格下と思いこむとすぐに怒濤の攻めを繰り出してきました。わざとジャンプ大Pを昇りですかし、地上でスカロヘッドを決める罠を仕掛けるあたりは闘い慣れている様子。普段はあまり使わない、スライダー↓CBを調子に乗って出してみればこれもヒット。思い出したように出してきた相手のGBも防いでなんなく1ラウンドを先取してしまいました。

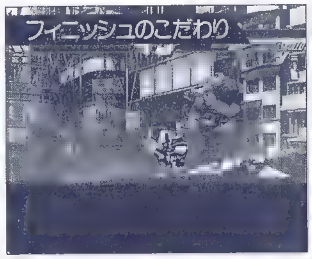
楽な相手だと図に乗るカツオは、有利に試合を進めていたにも関わらず、トカチェフ採点モードにフィニッシュのこだわりを見せ逆転、2ラウンド目を落としてしまいます。

最終ラウンド開幕直後に出した不用意な下大Kを跳び込まれて一気に瀕死。あわてて真面目にやろうとするが、焦ってリバーサルは失敗。さらにダメージをくらい「出ねぇ〜」と叫んでいます。しかも対空エナジーはバック転になる始末。結局負けてしまいました。

納得いかないカツオはすぐさま連コイン。サクッと勝利をものにしますが相手はすでに店の外に消えていました。

### カツオのポイント

- ●相手は誰でもいいほど血に飢えている。
- ●調子に乗りやすかったのよね。
- ●店を選ばないと満たされないことも多い。




当て投げでやられたから当て投げというのもこだわりの一種。




この裏には「出てれば倒しているんだ」という含みがある。

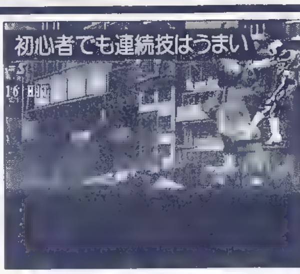



コインを連続して投入すること。人が待っているときはやめよう。

## 初心者代表 ●楽仁遊（らくに・あそぶ）




忘れていた技を使われると無性に使いたくなるもの。でもねえ。




初心者も、連続技はすごいのを当たり前のように決めたりする。




歩いて小Pならソニック失敗とか、行動が分かってしまうもの。

突然の乱入に少々戸惑った遊でしたが、実力を試すチャンスと思い楽しむことにしました。対戦慣れしていないだけあって数々の罠に引っかかる遊。ガードもしなければと思った矢先のCBもくらってしまいます。思い出したようにGBを使いますが、決まるわけもなく負けてしまいます。

気を取り直して2ラウンド目。相手がCPUではないということに気づき跳び込みも増えてきました。落とされることもあるが決まるときもある。相手の狙いは分からないまでも試合を楽しみなんとか2ラウンド目をとりました。

最終ラウンドもとりあえず跳び込んでみるとこれがヒット。初心者でも連続技はうまいのがEX2、日々の練習が功を奏し、疾風↓昇龍拳↓神龍拳を見事に決めました。気をよくした遊は起き上がりにも跳び込みこれもヒット。むこうから何か声が聞こえてきますが、気にせず連続技を決めます。さらに跳び込むと相手はバック転で逃げました。これがリーチ目とは気づかなかった遊も、対空を思い出して跳び込みを控えついに勝利することができたのです。

### 遊のポイント

- ●引っかかるものはすべてくらったみたい。
- ●連続技はうまい
- ●楽しめたと、負けても笑顔で帰った。

# エクセル特集第2弾
# シャドウガイストのこんなんアリか?

全国で確認できる人が何人いるか?
それくらい難しい高威力連続技が完成した。

担当：借金

## 守りには必要ないかも

相手に跳び込まれたときの対空には、下大P or 小デスブレイクを早めに出すか、昇りJ大攻撃をうまく使っていけばいい。小デスブレイクからはデスドリームがつながり、昇りJ大攻撃からはデスサマー↓空中スーパーデスクラッシャーという連続技につなげることができるため、対空エクセルは基本的に必要ない。そして、地上戦でも相手の攻撃に割り込みたいときにゲージがあるなら、エクセルよりもデスガバメントのほうが効率良く攻めに移ることができる。

以上のことから、シャドウは守りのエクセルを無理に使う必要がないキャラであると分かるだろう。

だが、まったくいらないわけではない。状況によっては使ったほうがいい結果をもたらす場面もある。例えば、

●硬直ではないが、ガードしていないときに発動されたスーパーコンボをくらう直前

ちょうど歩いた瞬間に真空波動拳を出されてしまった、なんて状況がコレ。スーパーコンボの暗転後には、相手と飛び道具だけが動けて自分が動けない時間というものが存在する。この時間にもやられ判定が存在するため、スーパーコンボをガードすることはできない。だが、エクセルの入力は受け付けている。このエクセルも動けるまでは発動予備時間で停滞しているのだが、エクセルが入力成立と同時に無敵になれるため、相手のスーパーコンボをくらうことなく反撃 or ガードに転じることができるというわけだ。

もちろん、シャドウだけの特権というわけではないが、知らないと損するので覚えておくといい。

●飛燕蹴やハーフムーンキックといったデスガバメントの通用しない攻撃

にもエクセルは有効。空中から攻められ、しかもガードして有利になれないこれらの行動には役に立つだろう。

## 攻めに使うエクセル

●デスガバメントがヒット↓(少し歩いてエクセル発動↓J中P↓J大P↓J大K↓J中K↓着地↓下大P↓大K↓大P↓中K↓中P↓小P)↓J大P↓デスサマー

という連続技を狙っていこう。( )がエクセル部分。

デスガバメントの後は、少しだけ歩き地上でエクセルを発動。そのままレバーを◆に入れよう。ジャンプしたときにちょうど相手が浮いてくるのが理想。ジャンプ4段は、早く決めすぎると次につながらなくなるので間隔を開けてゆっくり決める。J大K↓J中Kだけ早く入れる感じになればいい。地上のつなぎも相手を高く上げないようゆっくりを心がける。ただし、中Kからの中Pと小Pだけは早く入力しないと中Pでエクセルが終わってしまうので注意。ゆとりを持たせるなら中Pを省いて安全にいくのも手だ。



ゆっくりが基本だが、中Kからスピード勝負になる。小Pまで決まれば、



J大Pにつなげるのは難しくない。ゲージがあればサマー→SDCも○。

## ついに発見!デスコンボ

長い研究の末、ついにシャドウのデスコンボが完成した。

●GB↓J大P↓中デスソードキック↓(エクセル発動↓小P↓下大P↓大K↓大P↓中P↓中K↓下中P↓下中K↓大K↓小K↓大K↓下中P)↓下中K↓大デスクラッシャー↓SCデスガバメント↓(少し歩いてエクセル発動↓J中P↓J大P↓J大K↓J中K↓着地↓下大P↓大K↓大P↓中K↓中P↓小P)↓J大P↓デスサマー

という恐ろしく長い連続技である。実戦ではまず決める機会がないような条件ばかりだが、コツを紹介しよう。

条件1：3ゲージある

条件2：GBがファーストアタックである

条件3：デスガバメントまでに相手が端になる

次に決めるためのコツだが、注意するポイントは多い。

1：J大Pの打点はデスソードキックが出るぎりぎりまで引きつけること

これができないとデスソードキックからのエクセルがつながらない。すでに難しい。

2：デスソードキック後は硬直が解ける瞬間にエクセルを立ち状態で発動、小Pは押しっぱなしの最速を使う

3：エクセル発動中のつなぎは最速を心がける

つなぎが遅いと下中Pまでたどり着けずにエクセルが終わってしまう。だが、下大P↓大K↓大Pの部分は、急ぎすぎると技がでないこともあるのでタイミングもシビアだ。

4：エクセル下中Pから目押しで下中Kを決める

早いつなぎからいきなりくる目押しコンボ。だが、この下中Kがエクセル後であるおかげで、1ゲージ溜まるのだ。

5：大デスクラッシャーは4発目にSCをかける

ここで3発しか当てられないとデスコンボにはならない。デスガバメントからは、前述した攻めのエクセルと同じである。難しいポイントがいくつもあるため、一生に一度成功するかどうかといってもいいくらいの難度の高さを誇る連続技。成功すると42ヒット(死にヒット)というのも皮肉があっていい。

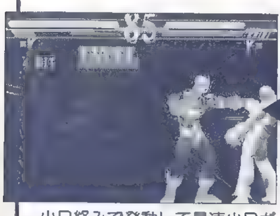
もしこの連続技を狙うなら七瀬がおすすめ。七瀬には、J大P↓中デスソードキックが他のキャラよりも決めやすいというメリットがあるぞ。



J大Pは高すぎても低すぎてもいけない。この打点がベストポジション。



中ソードが相手に当たったらタイミング勝負。エクセルを頑張って出す。

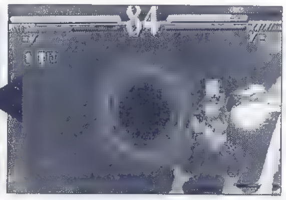


小P絡みで発動して最速小Pがつかえないなんてヘマはしないようにね。

ここに紹介した連続技では、残念ながら防御力の高いザンギエフをKOすることができない。そこで、中デスソードキック後のエクセルを、

●小P↓下大P↓大K↓中K↓中P↓下中K↓大P↓小P↓J中P↓J大P↓J大K

と変えてみよう。ポイントは大Pの後のつなぎ。この間合いでは小Pが当たらないのだが、あえて使うことで硬直を短くできる。これにより、J中Pにつなげることができるわけだ。ジャンプ3段をうまくつなげた後は、下中P↓下中K↓大デスクラッシャーから前述した連続技と同じになる。これならザンギエフもKOすることができるぞ。



エクセル中は最速を心がける。中Pからスピードアップする感じだ。



そして、目押しの下中Kが待っている。上級者泣かせの高難度技。




難所をクリアすればKO。できたら自慢していいし褒められていい。

P.S.MESSAGE　G

のわからんことを言ってきた。『これはもしやカツアゲってやつじゃ…やばい、勝たねば！』…うわっなんだこいつ弱いぞ！わーい楽勝だー。そう彼は弱かったのだ。俺にボッコボッコにされた彼は50円をおいて去って行った。／東京都　P.N.辺野　無君　◆ふぅ…。(毛玉)

## いろんなところから霞嵐（かすみおろし）！

対戦攻略 七瀬

# 霞嵐大作戦！〜其の弐〜

いつも三連棍の後に出していては、霞嵐も落とされてしまう。さまざま場面から出せるようになろう。

担当：KAL

攻略2回目となる今回は、ジャンプ攻撃以外からの霞嵐（三連棍）へのつなぎと、前回さわりだけにとどまった弥生投棍技、そして投げなどを絡めた戦法について解説。

### その前に下準備〜地上戦の心得

七瀬は、じりじりとした地上戦はあまり得意ではない。なぜかというと、下中Pなどで相手の足払いをつぶせない、下中Kを必殺技でキャンセルできない、といったところが主な理由。早い話があまり得しないわけだ。

しかし、七瀬の扱いに慣れてきたら、少しずつ地上戦をこなしていくようにしよう。このとき使っていくのは、主に下中Kと立ち大Kだ。


跳べなくなってきたら、下中Kで相手の注意を足元へ。

前回はいきなり跳び込みが成功したところからの解説だったが、いつもいつも跳んでばかりではすぐに落とされるようになるだろう。そこで、少しでも相手の注意を分散させるために、地上に目を向けさせるのだ。とくに立ち状態としゃがみ状態を使い分けさせるための下中Kは重要。前回は、基本中の基本ということもあってしゃがみガードを誘うために下大Kを薦めたが、これは近くでガードされると反撃を受けるので、やや近くでは下中K、ちょっと遠いかな?というときは下大Kと使い分けられるようにしたい。

立ち大Kは前回も薦めた高性能技。対空技として非常に重宝するが、相手の地上技をつぶすための対地技としても使える。遠間で出していこう。


立ち大Kはぎりぎり届かない程度の間合いで出すといい。

### いざ霞嵐へ

それでは霞嵐を出すバリエーションを挙げていこうと思う。が、上記の地上戦の心得をある程度実践できていれば、跳び込みに対する相手の反応が遅れる可能性も高いので、「地上戦がうまくなった＝跳び込みやすくなった」と考え、跳び込みからの立ち中K→三連棍→霞嵐（詳しくは前号参照）などの選択肢を復活させておこう。

### 遠距離から〜三連棍から出す

どうも跳び込みにくい、かといって近距離戦もやりにくい…こんなときはバックジャンプなどで距離をとり、遠距離から小三連棍を出そう。この小三連棍はあくまでフェイントで、小三連棍からすぐに霞嵐、小三連棍→中三連棍から霞嵐、小三連棍→大三連棍から霞嵐などを相手との距離によって使い分けていく。


遠距離から小三連棍→大三連棍などを出し…、

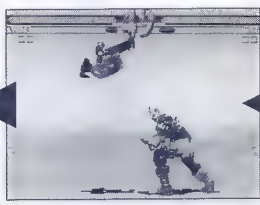

そこから霞嵐。遠距離からの接近手段のひとつ。

### 中距離から〜いきなり霞嵐

遠距離から三連棍を経由して霞嵐という戦法は、対空技をすぐ出せるガイルやザンギエフ、またエクセル連続技を使えるプレイヤーには効きにくい。結局、三連棍直後が問題になるので、「三連棍→霞嵐」の流れ自体を封印することだって考えられる。

そこで出てくるのが突然霞嵐を出す戦法。とくに三連棍からしかこないと思っている相手に効果てきめんだ。ただ、"バクチ"で出しているのと何ら変わらないので、できるかぎり遠距離から小か、中距離から大で出していこう。


普段、立ち大Kを出したりしながらうろうろする間合いで…、


なんの前触れもなしにいきなり霞嵐を出す。


小技を空振りした直後などに出すといい。いかに注意を散らすかだ。

### こんな場面からも霞嵐！①キック投げの後

特定の攻撃で相手をダウンさせたあとは、霞嵐チャンス！なかでもタイミングを合わせやすいキック投げ、弥生投棍技からが狙い目だ。

キック投げのあとは、霞嵐を出すのにちょうどいい間合いになる。小、中をすぐに出せば、起きあがった直後の相手に必ずヒットorガードさせることができるし、大霞嵐は出すタイミングを微妙にずらすことで、相手キャラの前に着地するか真後ろに着地するか調整することができる。いわゆる起き攻めだ。


K投げ（跳び付き逆十字）のあと、最速か遅めに大霞嵐を出すと…、


当たることなく起きた直後の相手キャラの真後ろに着地する。連続技やめくりチャンス。

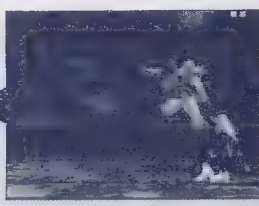

微妙に遅らせて大霞嵐を出すと、相手キャラの目の前に着地。流水やめくりにいこう。

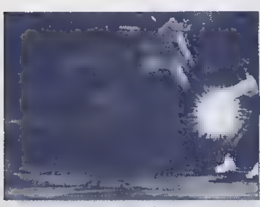
### こんな場面からも霞嵐！②弥生投棍技の後

スーパーコンボの弥生投棍技は、さまざまな場面で活躍する使用頻度の高い技。この技がヒットしたあとも、霞嵐で起き攻めするチャンスだ。

まずは、弥生投棍技がヒットしたら後ろへ下がり、吹っ飛びで画面がスクロールするようにする。そしてスクロールが止まったあと小霞嵐をすぐ出せば、相手キャラに当たることなく絶妙なタイミングで目の前に着地。一瞬遅らせて出せば、そのままヒット（orガード）するのだ。そのままペースを保とう。


弥生投棍技ヒット後のスクロール直後。このあとすぐ小霞嵐を出せば…、


相手キャラにぎりぎり当たらず、空振りして着地。意表を突いて攻めたいときに。


一瞬遅らせて出せば、相手キャラが完全に起きあがってそこに当たることになる。

P.S.MESSAGE G

この前、あるゲーセンで100円2ゲームのマーヴルvs.カプコンをやっていた。すると、変なお兄さんたちが団体でやって来て、その中の一人が「あとで50円払うから乱入していい?」と聞いてきた。「え?あっはい」と俺。するとやつらは「俺が勝ったら1000円ネ」とワケ

# ゲージ王の豪遊

## 対戦攻略▶ ブランカ

ゲージが豊富に使用可能となるブランカ。一試合に何回光るかは誰も予想できない。

担当：MVP

ブランカが他のキャラと違うのは、そのゲージ使用量による。はっきりいってゲージがなくなるという状況はほとんどなく、戦法の一つとして常に使用できるのだ。

連続技、ガードブレイク、エクセル、ゲージ残量に気を配らずに使用していけるのはかなりデカイ。最強を目指そう。

### まずはステップから

ゲージをどうやって溜めるか?というのは他のキャラだと悩みどころだが、ブランカは簡単。相手の技をガードしてサプライズバック（以下ステップ）を出していけばいい。リバーサルボーナスでゲージをバンバン溜められるわけだ。

ゲージ溜めはステップから。かなりズルイ感があるね。



例えば足払い合戦の間合いに入ったときに、足払いをガードしてステップ。飛び道具をガードしてステップ。超安全にゲージが溜まっていくわけである。他キャラと比較にならないね。

### ステップについて一言

ゲージ溜めにステップを使ったところで、少しステップについて見てみよう。

ステップは一気に接近して勝負をかけるもので、出しどころは主に2通りある。

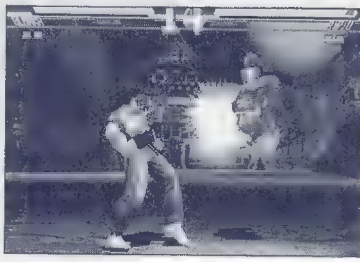
1つはおもむろに足払いを見た後に出して密着するというもの。ステップは隙があるので、なるべく相手の行動に合わせるようにしてステップ後の状況を反応されないようにしたい。

もう1つは跳び込みから使うやり方。跳び込み直後、通常技を1〜2発ガードさせた後が狙いどころ。しゃがみ小K3回出した後は反応されやすいので注意。

ステップ後はメインを投げにして、エクセル、バーチカルローリングを選択肢に混ぜていこう。ステップはレバーを下方向に入れていても出せるので、バーチカルローリングの溜めを維持することが可能だ。バーチカルローリングは無敵時間があるので、投げ返しや投げ抜けをしてくる相手に面白いように決まる。ここでスーパーキャンセルから体力3分の1ゲット!!



ステップを踏んでいるが、このときレバーは前斜め下。



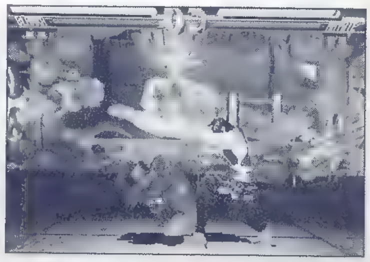
そしてバーチカル。無敵もあるしダメージもローリングより大。

### ローリングも移動

ローリングアタック、BSローリング、ともにステップと同様、移動技として使っていける。攻撃力を持った移動なので相手にしてみればかなり厄介なはず。

主なパターンとしては、しゃがみ中Kの先端をガードさせてローリング(小)、跳び込み→しゃがみ小K×2→BSローリング（小）がおすすめ。特にこのときのBSローリングはレバーによって相手に当てるか当てないかの選択が可能（左右で）なので有効だ。

うまく近づいたら投げ、エクセルを狙っていこう。



攻撃兼移動。BSローリングならばレバー制御で二択が可能。

## ゲージにものを言わせ… 光ろっかな

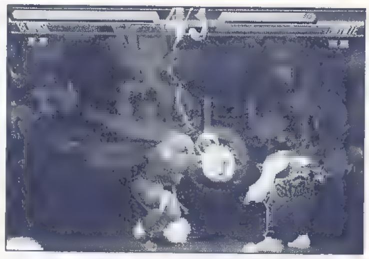
ブランカはこのようにゲージに困ることはない。よって後は使いどころを決めるだけ。

### ▼スーパーコンボ編

連続技に使うゲージは常に1ゲージでよい。ブランカはグランドシェイブローリングのダメージが低いので2つ以上使うのはもったいないのだ。

### ▼ガードブレイク編

ブランカのガードブレイクは発生が早く、リーチもあるので、今現在でも反応されにくい。足払い合戦のときに離れた位置からおもむろに狙うと超有効。ガードブレイク後は相手の回復ミスを狙って跳び込んでいくが、安定してジャングルビートをSCして出していこう。



現在でも通用する数少ないガードブレイクの1つ。多用しよう。

### ▼エクセル編

ブランカのエクセルは、ステップがあるため、例え初段がガードされてもすぐに大攻撃キャンセルでステップを出していって再び攻められるのが特徴。極端な話、跳び込みから着地してエクセルで攻めるというのも有効なのだ。

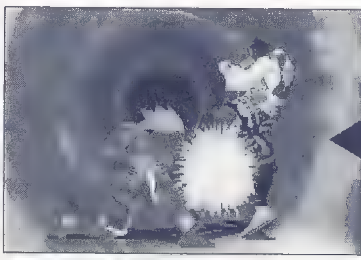
さて、話は変わって今回のエクセルは状況限定のものを見ていこう。

まずはステップ後やローリング後の「密着で初段を最速で出していく」場合。ここでは、最速で立ち小K→しゃがみ小P→立ち小K→立ち中P→立ち大P→立ち大K→しゃがみ中P→しゃがみ中K→しゃがみ大P→しゃがみ中K→ローリングを狙っていこう。ほぼすべて最速でつないでいくが、微妙に遅くするとローリングアタックをエクセル後に出せて大ダメージを狙えるぞ。

もう1つのエクセルは「真上の相手にたいしての対空」としてのもの。真上に対してブランカはやや弱いので非常に役に立つぞ。あまり引きつけずに発動し、立ち小K→立ち中P→立ち大P→立ち大K→しゃがみ中P→しゃがみ大P→しゃがみ中P→ローリングと出そう。立ち攻撃はやや遅らせつつつなぎ、相手をあまり高くしないようにする。しゃがみ攻撃は狙って出して最速でつないでいく。ここでゲージが残っているならビーストハリケーンにつなげば体力5分の2ゲット!!余裕があるなら対空はすべてエクセルにしてもいいくらい。



対空エクセルはタイミング重要。立ち攻撃はゆっくりと入力し…、



しゃがみ中Pは狙って出して、後は最速でつないでいくのだ。

P.S.MESSAGE G
単なるページ埋めだと思っていたRYU-FINALが最近面白くなってきた。／鳥取県 P.N.！君 ◆中平先生＋担当では『RYU-FINAL』だけで本誌を引っぱっているつもりで日夜頑張っているので、更なる応援をよろしく！単行本は11月に全1巻にて発売予定だ！（まるが）

# ポイントごとにチェック

## 対戦攻略 ダルシム

特定の状況で有用な技を使っていけば、厳しい状況を打破できる。

担当：かっちん

今回でダルシムの対戦攻略は2度目なので、テーマを絞って見ていくことにしよう。主な内容は、ヨガフレイム、ドリルキック後の攻防、地上エクセルなど。

### ヨガフレイムでバリア

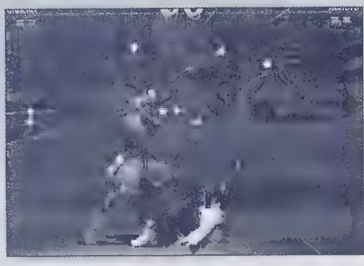
それではヨガフレイムから見ていこう。まず、この技の使用目的は、相手の突進系の技を防ぐバリアであることを知ってほしい。決して相手の飛び道具を打ち消すことが目的ではないのだ。

もちろん、相手が突進してくる技を見てからでのヨガフレイムは間に合わない。つまり、先読みして出しておかなければならないのだ。


来るかな?と思ったらヨガフレイムを張っておく。

ただ、このとき注意してほしいのは相手との間合い。ヨガフレイムだって完全無敵のバリアではない。技の硬直に跳び込まれでもしたら体力はゴッソリ奪われる。あまり近い距離からでは使わず、やや離れた間合いで使おう。

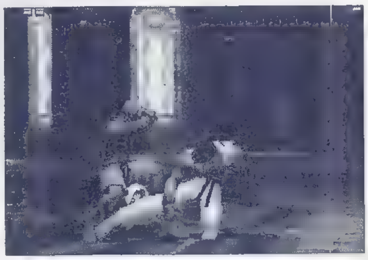
さらに、わずかでもリスクを小さくするのが小と大の使い分け。熟練したプレイヤーほどヨガフレイムの硬直を狙ってくるものだ。大なら勝手に燃えてくれることがあり、小ならあわてて動き出したところにヨガインフェルノを狙ってみるのもいい。


硬直後はすかさずヨガインフェルノでフォロー。

なお、ヨガフレイムが有効なのは、ほくとの地遣脚とスカロマニアのスカロスライダーあたり。タイミングがわかってくれば対処しにくい下段攻撃を封じられる。

### ドリルキック後の攻防

ドリルキックを低く当てたいのは言うまでもない。また、短いしゃがみ中キックが連続ヒットすれば理想的となる。だが現実は、ドリルキックをガードさせた後に、ダルシムが着地前に反撃されなければOKとしたい。理由は、ダルシム着地後の硬直がゼロであることが挙げられる。


着地後は地上で反撃技をくらうことはない。

ただし、こちらが先に動けることができて簡単に主導権を握れると言っているわけではない。そのためには、連続ヒットまたは連続ガードにできなかったときは、ちょっとした工夫が必要だ。


いちばん一般的なワナ。相手が動いてくれればだが…。

まず、いちばん一般的なのは着地後にヨガインフェルノ。無敵必殺技などには相性が悪いものの、中途半端に手を出してきたのなら燃やすことができる。

ほかにオススメはエクセル発動。まあ、これも万能の無敵技系にはさすがに太刀打ちできないが、ほかの技であればこちらも無敵状態を利用して連続技をたたき込む。

### エクセルで攻撃力アップ

では、エクセル中に使う技を紹介していこう。これが全部決まれば76ダメージと全体力の4割ほどを奪うことができる。ゲージ一つでこのダメージはなかなかの効率と言える。入れる技は…、

**●中スライディング→ヒザ→立ち大P→立ち大K→後下大P→小スライディング→後下中P→後下中K→後立ち中P→後立ち中K→後立ち大P**

後とはレバー後方向のこと。最後の下はしゃがみになる。最後の後立ち大Pはスーパーキャンセルすればヨガレジェンド→ヨガドリルキックとつながるが、そこまでの必要は基本的にないだろう。もちろん、エクセル発動後の最速通常技を心がけること。


難度は高いがかなりの減り。モノにして狙ってみよう。

なお、このエクセル連続技はちょっと難しい。かなり練習しても完璧にこなせるかどうか。もし、相手の体力がもうわずかで、もつれ合ったときなどは、小スライディング→中スライディングの繰り返しでもOKとしたい。これならやさしくて失敗のしようがないくらいだからだ。

### ドリルが攻撃のキー

ダルシムには相手の飛び道具を先読みして体力をごっそり奪えるような特徴はない。それだからこそ、ここ一番でのドリルキックからの攻防は少ないチャンスをものにしていきたいもの。

また、相手の投げに対してはエクセルを発動して切り抜けること。タイミングばっちりならエクセルからの連続技を決めることが可能だし、もし遅れたにしても投げ抜けになってくれるからだ。


ガードを固めていると相手は投げに来るので…、



エクセルで対応し、すかさず反撃に転じてみる。



第12回 読者が選ぶゲーメスト大賞・広告デザイン賞ノミネート(希望)作品
そんなんARIKA
ROUND2 FIGHT 5発目
・KOBAYASHI・小林 真文・MAFUMI・
前に自分のことを「歩く第三稿」と書いたけど
マンガ家生活25年くらい 原稿を落としたことだけはまだないんザンス
ポロポロあご落ちる
ほほほほ
ただ落とさなきゃ何やってもえーんかいっちゅー程〆切は守らんがな
威張れることかッ!?
これは黙っとこうと思ったんだけどな…… 業務の方から「マンガに余り金を使うな」言われとってな……
は?
あんまり気にされても何や思ってたけど… 原稿が一日遅れる度に… むっちゃ金払わななりらんのよ…
えええ
お…一応心にとめといて…
ばくばくばく
どゆこと!!? 広告と他の記事ページは入稿が違うって聞いたけど……
まさか私輪転機止めてる!!?
輪転機を止める＝遅れた原稿その為だけに印刷の機械を動かすのにご国家予算並のお金がかかる—
うそ←
だらだらだら
でもやっぱり原稿は遅れたのどえした♡
ふんぎふんぎ♥
新声社の広告担当の方に直接交渉
鮫島さんッッ!!! 格好いい名前♡ …はいいとしてッッ
〆切のばしてつかーさいーッッ
あの……この原稿が遅れるとアリカにたんまりお金がかかると聞いたんですけど……
すんげよい額ですか? ちぎりますか? 死ですか?
—それ…三原さんから聞いたんですか?
あ…あい…
嘘です
ぽと
今回の「そんなんアリカ」はここでお終いぐぇす
あとはステキなメモ帳なので好きなこと書いてね♡
—みはらバカブタのケツー




## と、いう訳で… お仲間(アリカ社員)大募集!!

**【職　種】**
①3DCGグラフィックデザイナー(ゲーム制作未経験でもOK)
②プログラマー
③プランナー

**【仕事内容】**
①ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFTIMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング
③ゲームソフトの企画・進行管理など

**【資　格】**
20歳〜30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事ができる方を歓迎いたします。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラミング経験者

**【勤務地】** 恵比寿(本社)
**【勤務時間】** 10:00〜18:00
**【交　通】** JR恵比寿駅東口(ガーデンプレイス側)徒歩2分

**【給　与】**
月給　専門学校卒178,000円以上　大卒193,000円以上
※入社2年目以降より年棒制に変更できます(開発部員のみ)
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※試用期間有

**【休日休暇】**
完全週休2日制(土・日)、祝日、夏季、年末年始、有給
※ゲームを1本仕上げたあとには2週間のリフレッシュ休暇が認められます。(リフレッシュ休暇は開発部員のみ)

**【待　遇】**
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有
健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

**【応募方法】** (応募作品は返却いたします)
履歴書(写真貼付)と、作品(下記参照)を下記人事採用G係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。
●応募作品(CGデザイナー)
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、FD又はMOメディアでお送り下さい。
※CG映像作品についてはビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。
●応募作品(プログラマー)
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書
●応募作品(プランナー)
◎企画書(A4サイズで5枚程度)




ARIKA
ホームページアドレス
http://www.arika.co.jp


☎03-3447-1840　人事採用G係
〒150-0013　東京都渋谷区恵比寿1-20-18
三富ビル新館6階

# 新人バイパーズ歓迎！

# FV2 FIGHTING VIPERS 2



今回は、もはやFV2の重要な鉄則といえる「受け身」についての解説と、各キャラ別に、まだ紹介していない新技も含めて攻略していこう。

## 受け身一期一会

発売から3カ月が経過したFV2だが、再確認の意味も込めて、いま一度「受け身」について考察しよう。

担当：SHO

### 受け身の重要性

巷のプレイを見ていると、大きく浮かされたときには、受け身を取るのだが、低い浮きで空中コンボを入れられたときに、成り行きにまかせて、くらっている人が多すぎるー。そこで今回はキャラ別の連携で、ここだけは受け身を取っておきたいというものについて再確認していこう。

では、受け身についてもう一度おさらいしておくと、空中で受け身を取るものと、完全にダウンする前に受け身を取る、ダウン受け身という2つの受け身が存在する。空中で受け身が取れるものに関しては、高い浮きであろうが、低い浮きであろうが受け身が可能だ。今回取り上げるのは低い浮きのほうなので、おもに、下段攻撃で転ばされたときに受け身を取ることが重要なポイントとなる。

例えば、トキオの下段回し蹴り(⇩K+GPPPKなど)からの連携などが代表的なものになり、この連携の間に受け身を取ることができる。これは2発目の攻撃をくらったところから受け身の受け付けが可能になるので、最初の回し蹴りの時点で受け身を取ることはできないのだ。

つまり、2発目のパンチをくらった瞬間に受け身を取ると、3発目以降の技を回避することができるので無駄なダメージはくらわないで済む。

ここで、注意することは必ずレバー下の受け身にすること。だが、壁際でくらってしまったときには受け身を取っても回避することはできないが、それ以外のところでは必ず回避可能なので、しっかり受け身を取ろう。

空中の受け身と同様にダウン受け身も連続技を回避するうえで重要な役割をはたす。

例えば、地面に叩きつけるような攻撃でバウンドしたあとに、拾うようなバウンドコンボがあるだろう。これは、ダウン回避をすることで連続技を回避することができる。

しかし、叩きつける技にダウン受け身を合わせるのは非常にシビアなので、相手の攻撃を覚えることが必要だ。これについては、相手の技に関して左の表を参考にしてみてほしい。

以上のことからバウンドコンボの場合、ダウン受け身をしないと大ダメージをくらうものが多いので、必ず受け身を取れるように練習しよう。



トキオの下段回し蹴りをくらうと低い浮きとなり、連携が始まる。



2発目のパンチをくらった瞬間に受け身が可能となる。



地面に叩きつける技は、バウンドコンボに派生するので、



しっかりダウン回避をすることが必要不可欠になってくる。

| キャラ名 | 技(連携)コマンド | 受け身タイプ |
|---|---|---|
| トキオ | ⇩K+G, P PPK | (空中受け身) |
| バン | P+K, G, P, 立ち上がりアッパー 鉄山 | (空中受け身) |
| サンマン | ⇩P+K, P | (地上ダウン回避) |
| マーラー | ⇦P+K, P P | (空中受け身) |
| ピッキー | PPP | (地上ダウン回避) |
| チャーリー | ⇧P K | (空中受け身) |
| ハニー | KK | (空中受け身) |
| グレイス | G⇧⇩K, ⇧K, ⇩K | (空中受け身) |
| エミ | ⇨P+K, P | (地上ダウン回避) |
| ジェーン | ダッシュP(よろけ中), ⇨PP P | (地上ダウン回避) |

P.S.MESSAGE G 目次を本のはじめにもってきてちょうだい。／千葉県 P.N.しんどうまさゆき君 ◆う〜ん、それは色々な都合上、かなり難しいな。そのかわりというわけではないが、今号からちょっと見やすいようにゲーム別索引を付けてみたので、我慢してね。(編集部)

# 攻略地獄

吠えろシリーズ第2弾

## ジャンプ攻撃に吠えろ!

担当：アディオスToshi

見落としてしまいがちだが、ほとんどのキャラが持っていて、使ってみると戦略の幅が広がりゲームが面白くなるもの。それがジャンプ攻撃。

ここではそれらの使い方と、各ジャンプ攻撃ごとに「実戦での使いやすさ」を独断と偏見でランク付けしてみたので、これから実戦投入しようと思う人は一応の基準として、また使用頻度の目安としてほしい。

### Cランク

小ジャンプ中
(⇩)K　⬆P



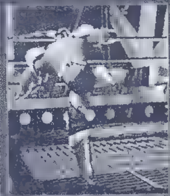

起き上がりに小ジャンプK（中段）と、それの↓K（下段）の2択を迫るのは初期に流行った戦法。別に弱くはないのだが、それで2択を迫るのならもっと高威力な技で…と言いたくなるわけだ。

次に⬆P。これの強力なところは、ガードされてもよろけさすことができ、そこに打撃技が入ること。これも上と同様、前作からあるシステムで一部では多用するプレイヤーもいる。

しかし、そのよろけは回復が可能。特別シビアでもないので、大ジャンプの際の牽制で使えない技と言えるだろう。ただ、それでもあえて使う場合は「よろけ中に…」とかは考えずに、投げ技と打撃技の2択を考えたほうが効率が良い。起き上がりに重ねてダウン攻撃にならないように注意。

### Bランク

⇧K　⇧P

ジャンプハンマー（⇧P）は恐らく最も使われていないジャンプ攻撃の一つだと思うが、即効性の威力は求めず、アクセント的に組み込んでいくと連携の流れが良くなる。

というのも、この技はPかKで攻撃判定の終わり、つまり硬直をキャンセルできるのだ。ま、要は1つの連携技になるということ。実際ラクセルやビッキーは技になっているし、[illegible]これを持っていないのはバン、グレース、サンマン、ハニー[illegible]の4キャラ。

次にソバット（⇧K）。これはそこそこ出が早く、下段系の技に強い。

また振り向き攻撃を多用しない中段技がないキャラはぜひ活用していってほしい。受け身を取られないのも密かな特典だ。


ヒットすれば空中コンボに。タイミングもズラせる。

### Aランク

大ジャンプ⇦(⇨)K



タイミングが良ければまず避けられないが、リスクも高い。

ジャンプ攻撃の中でも最も認知度が高いであろう、通称エアキック。レバーの方向でキックの方向が変わるが、実戦では相手キャラに向けてレバーを入れておけば問題ない。

一般的にこの技は、その出の早さと威力で空中受け身後の反撃に多用されているが、起き攻めに使っても有効だ。

もちろん、ただ正面から当てるのではなく、跳び越すようにジャンプして相手の背後を狙うのが基本。タイミングがバッチリならガードされることはないので非常に強力。

ただ、横転や後転には無力で、スキも大きいので注意しよう。

# やっぱりダウン投げが好き！



サンマン

投げ抜け、テックガードなんのその。ダウンした相手を掴むのに容赦なし！

担当：アディオスToshi

この猛暑の最中に恰幅のいいサンマンを見ていると、ますます暑くなるが、そこをグッと堪えて使い続けている我々はまさに太陽の子。ついでにデルソルの攻略もやっちまおうかとも思ったが、スペースがないので勘弁な（Aチームのコング風に）。

## 続・ダウン投げポインツ！

前回はダウン投げについて基本的というか代表的なものに終始したが、今回はその応用編。「決まりにくいが狙っていって損はない」という状況を説明していこう。

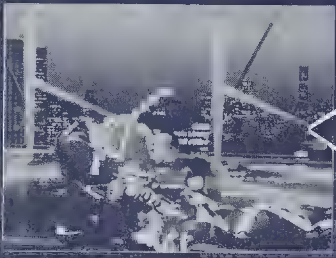
ダウン投げというと一般的にはジャイアントスイングにばかり目がいくが、相手キャラの頭がこちら側の場合に決まるマックストリップ（□□□）も、実戦で活用できる。

まず最も決めやすいのがレッグスローヒット（□K+G）後。もちろんダウンを奪う必要があるので、密着状態かカウンターでヒットさせることが前提。受け身をとられることもあるので、それも確認のうえでその場からコマンドを入力すれば、自動的に相手を掴んでくれるはず。

しかし、ここで注意。ラクセル、マーラー、グレース、トキオ、チャーリー、ハニーの6キャラは問題ないが、その他のキャラは背丈（？）の差で画面中央では入らない。よって、狙うなら壁際に追い込んだときのみに限定しておくこと。



レッグスローで相手が倒れた。先行入力気味に



マックストリップ。決め打ちなのがつらいところ。

さて、もう一つ。これはほとんど実戦的ではないが、ラニングジェネレーターパンチが空中ヒットした後も、マックストリップが狙える。ただ、これも壁際で受け身をとられたりして"変な当たり方"をしないことが条件。これらさえクリアできればいいが、たいてい無理なので、一応の知識として覚えておけばいいだろう。



一応、この後にも入るが、あまり固執する必要はない。

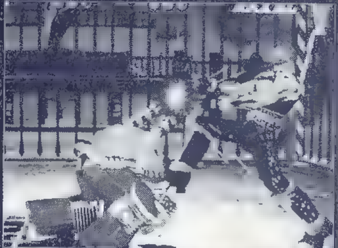
## 吠えてもいいですか？

何だかんだといいつつ、ダウン投げが実戦で最も入る状況は、サンマンハンマー（□P）、そしてエルボースマッシュのヒット後。というのは前号でも書いたとおり。

エルボーの基本的な当て方は「多少開いた距離で相手の技の出掛かり、出終わりを狙う」というもの。今回はこれに具体的なシチュエーションも加えておきたい。

まずコンボ。前のページでも載っているがWパワーハンマー（□P+KP）の2発ヒット後にエルボーが入る（受け身回避可）。もちろん、この場合は"コンボとして"エルボーが入るので、その後ダウン投げは不可。

しかしWパワーハンマーの2発のうち、どちらか1発だけ、ヒット後はダウン投げが確定するので、相手のアーマーゲージが点灯してたりしない限り、1発目がヒットしていたら止める癖をつけるようにしよう。



パワーハンマーヒット。相手のダメオ君を見て



ディレイでWまで出して、バウンドを高くする。



そこにバーン。ただしアーマー破壊が目的のとき。

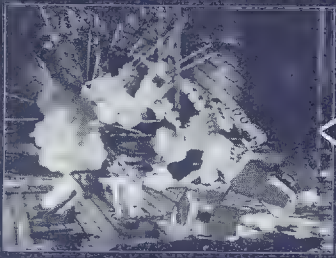
次にオーバードライブ（ラロー）から入る投げコンボが途中で振りほどかれたとき。これも密かにエルボーの狙い目だ。

理由は間合いが最適なのと、それにも関わらずこちらの硬直が長いと考え、相手がよく手を出してくるからだ。よって、わざと抜けられて、というのはあまりにももったいないので、抜けられたら出す準備をしておくといいだろう。

同じような感覚で、前出のレッグスローをヒットさせた後、相手が受け身を取ったにも関わらずダウン投げを入力しスカリポーズ（この場合は立ち）を出す。この隙を反撃しようとする相手も多いので、そこもエルボーを叩き込むチャンスだ。



相手は抜けていい気分。サンマンも硬直している？



そこに合わせる。もちろん、やりすぎは禁物だ。

## Pから入ってもダウン投げ

ダウン投げが確定する状況はまだある。ワンツーハンマー（PPP）のヒット後がそうで、これは3発目がヒットすることが条件。

ただ、この技はカウンターでもつながることがないので、3発目はディレイをかけたほうが実戦では幾分当たりやすい。当然、割り込まれたりもするので、2発で止めてガード。もしくは隙の少ないPなどを連携させるなり、伏線を張ることが大事。もっともワンツーハンマーに限ったことではないが…。

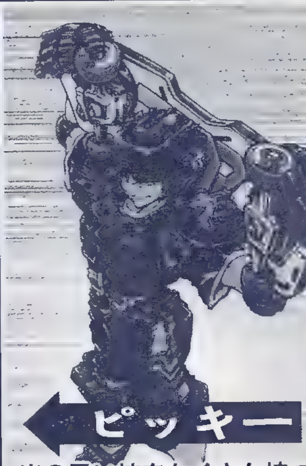
ちなみに、Pを使った連携ではブーストキック活用していこう。これはここまで書いてきたようなダウン投げとは無縁だが、3発目にキャンセルがかかるのがミソ（前作から可能）。

それを使ってブーストキャンセル・投げとしたり、ディレイで出し切ったりすると有効。同じP連携なので困惑し多少はハンマーのヒット確率上昇に一役買ってくれる…。かな。



このキャンセルは見た目も良い。ただ慣れも必要。

# 単発でいくのが吉！



← ピッキー

出の早い技をたくさん持つピッキー。これを生かした攻撃の組み方を考えてみよう。

担当：SHO



ローパンチテールキックをヒットしたあとの連携で一番安心できるのが、



スタンディングニーへつなぐ連携。打撃では割り込まれないのが強い。

## 1つの技の早さ

今回は、ピッキーの技の早さを再確認し、そこからの新たな攻撃連携などを中心に紹介していこう。

ピッキーの技で攻撃発生時間が一番早いのは、立ちPのボーダーパンチではなく、立ちKのスタンディングニーだ。

この事実を知っていれば何かと便利。相手の攻撃連携に割り込むときや、五分の状態からどの技を出せばいいか必然的にわかってくるからだ。

ちなみに、立ちPが15フレームなのに対して、立ちKが11フレームという早さ。これは、立ちPの一番速キャラであるグレースやハニーの立ちPが9フレームなのに対して、中段攻撃であるスタンディングニーが11フレームというのは、脅威的な早さといえる。

他にピッキーの早そうな技のフレーム数を見てみても、アッパーが16フレーム、フックが14フレームなので、スタンディングニーを中心に攻撃連携を考えれば、有効なバリエーションを作ることができるのだ。

立ちKのスタンディングニーは、もう一度Kボタンを押してニー&ハイスピン(KK)になるのだが、連携で使う場合にはあえて1発止めで使って行くのが基本となる。特に有効なのが、スタンディングニー・⬇Pという連携で、打撃では割り込まれることはない強さをもっている。地味で攻撃力もない連携だが、相手の手を封じるという点においては絶大な威力を発揮する連携だ。

また、この連携もここで終わるのではなく、ローパンチテールキック（⬇PK）や⬇P後、再度スタンディングニーを出して行くのも有効な連携となるので、独自の連携を試してみてほしい。とにかく、攻めるときの基本はスタンディングニーからということを頭に入れておくことが大事だ。

## フックから…

今回のピッキーにとっては切っても切り離せないのが、フックを絡めた攻撃連携だろう。全部で5発まで連続で出すことのできるフックは、どこかで止めてから別の技へ派生するのが基本だが、どこで止めたらいいのかが問題だ。

アーマーが全部壊れた状態のときにはフック5発がすべて連続となるのだが、それ以外のときには、基本的に何発目かで止めてから別の攻撃に移ることになる。前回の攻略記事では、2発止めからの連携を紹介してきたが、相手に技を出されると簡単に割り込まれてしまうという弱点があり、上級者との対戦になるとなかなかうまくいかないのが現状だ。

そこで、2発出すのではなく、1発で止めてからの連携をお薦めしたい。1発目のフックをヒットさせることができれば、その後の展開は五分になるので、反撃を受けることはなく、スムーズに攻撃に移れるというのは大きい。

フック1発止めの後に出す技は、先ほど紹介したスタンディングニーや、ローパンチテールキック（⬇PK）、アッパーなどが挙げられる。

スタンディングニーは、立ちPの早いキャラには、最速で出されると止められてしまうが、かなり頼れる連携。スタンディングニーのあとには、先ほど紹介した連携に派生することもできるので、無数の攻撃連携となる。

例えば「フック1発止め・スタンディングニー・ローパンチテールキック・スタンディングニー…」という連携を単発で出していけば、打撃で割り込まれるところは少なくなるので、常に相手を固めることが可能となるのだ。

フック1発止め後のローパンチテールキックは体勢が低いため、相手の技でつぶされることが少なく、有効な連携。

ローパンチテールキックをヒットさせたあとは、スタンディングニーへつなごう。打撃では絶対に割り込まれることがないので、さらにそこから攻撃へとつなげることができ、非常に強力だ。

アッパーも相手の上段攻撃をかわす特徴があるため、使いやすい連携といえる。相手を壁際に追い詰めたときには多めに使って、壁コンボを狙っていくものいい。他にも、フック1発止めのあとに、立ちPで割り込もうとしてくる相手には、テイルブレイク（←K+G）に派生させ、ダウンを奪うことも重要。テイルブレイクもアッパー同様、相手の上段攻撃をかわす特徴をもっているため、有効だ。テイルブレイクに派生するならば、ヘッドスプリングキック（←K+G・P+K+G）を出すよう心掛けよう。

フック1発止めからの連携はこんなところだが、打撃だけではなく相手が固まっているようであれば、容赦なく投げにいったり、フック・アッパー（P+K・P）を使って、空中コンボを狙ったり、できることはたくさんある。

ピッキーは、個々の技を出し切るのではなく、単発で使っていくのがすべての基本だ。





フック1発止めを中心に攻撃連携を考えていくと、大きく分けて3つ。

フックのあとのスタンディングニーは最速Pで割り込まれることもある。



一番確実なのが、フック後の⬇P。ローパンチテールキックがベター。



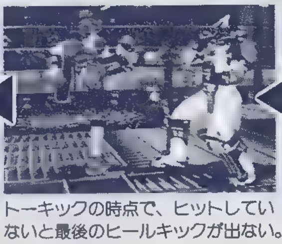
アッパーは、相手の上段攻撃をかわすので決まりやすい。壁際で多用！

## もう1つの固有技

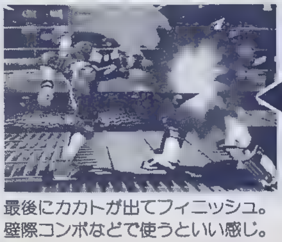
ピッキーには、今までの技表では紹介していない技が存在するので、ここで紹介しておこうと思う。基本的には、ワンツートーキック（PP⬇K）からの派生技なのだが、トーキックがヒットしたときのみ出せる技で、コンボトー&ヒールドロップという技がある。コマンドはPP⬇K、K+Gという感じになるのだが、パンチボタンを押している最中にレバーを下に入力してしまうとトーキックが出ないので、2発目のパンチボタンを押してから、⬇Kと入力するようにしよう。



新たに紹介するのは、パンチから始まるコンボトーキックからの連携技。



トーキックの時点で、ヒットしていないと最後のヒールキックが出ない。



最後にカカトが出てフィニッシュ。壁際コンボなどで使うといい感じ。

FV2は確定する反撃技はないが、自分が有利という状況が多い（逆も）ゲームである。自分が有利な状況だから当然攻めていくわけだが、確定技がないということは、相手も動くことができる。つまり、G&A及びテックガードの存在を無視した直線的な攻撃だけではダメというわけだ。ハードダンク（⇩PP）やエースアタッカー（⇩KK）を生かすためにも、相手にガードを強要させる揺さぶりはぜひ覚えたいところだ。

## 下段攻撃の特長

下段には、テイルガンナー（⇩K+G）、ロコモーティブ（P+K）、サンダンス（⬇K）といったものがある。どれも使えるが、それぞれに利点と欠点があるので説明していこう。

テイルガンナーは、ヒットすれば相手をダウンさせることができる低空ドロップキック。そのモーションからか、ガード、ヒットに関係なく攻撃した後にエミ自身はダウンする。だから、相手の下段G&Aとかち合うなど、読み負けていたときにもフォローがきく利点がある。だが、その分ダメージも低い。ダウンすることを考え、使ったときはレバガチャによる回復も1セットにしておくといい。


攻撃後にダウンするのでかち合っても助かることがある。かけ逃げだ。


ローリスクに下段を牽制するという消極的な使い方ができるのが利点。

ロコモーティブは、攻撃に移るまでの姿勢が高いものの、連続して攻撃できるスーパーロコモーティブ（P+KP+K）がある分、ややローリスクなのが特長。攻めに移りやすいように、2発連続して使わずに単体で使用。そして、スタンディングアッパー（立ち途中P）などの中段攻撃につなげていこう。相手のガードを揺さぶるという点では、ロコモーティブ→ロコモーティブというのも悪くないぞ。




## ジャンボールといつも一緒？

ハマの大魔神っぽくフォーク（直球を生かす変化球）なるものを覚えてパピプペ～。

担当：借金


ロコモーティブは攻めたいときに使う。ここから臆せずに動こう。

サンダンスは、滑りながら後ろを向く下段攻撃。使用するときはフリーキック（⇩KK）にならないようボタンを遅らせて押すといい。⬇P→サンダンスなど、連携として使う場合は、前の技を出している間にレバーを下に入れておけばいいだろう。

サンダンスは、相手に攻撃を当てた後に後ろを向いてしまうが、この技からもねころびに移行できるのが特長。だから、サンダンス→ねころびも1セットとして考えよう。クラックダウン（PPP⇩K）の⇩K同様、ヒットしたときには相手をよろけさせるので、ねころびからPとKで中段と下段の2択をかけれるのが強み。相手に下段を意識させやすいぞ。


裏られるので、ヒットしたときは相手に回復後の2択を迫れる。

## 投げの狙いどころ

下段がガードを強要させる選択肢なら、投げは相手を動かせる選択肢。そして、G&Aやテックガードを返す手段でもあるため積極的に使いたい。投げを狙いにいくのは勇気もいるので、ここでは、打撃との2択を効率よく狙えるポイントを紹介しよう。

確定状況以外で投げを狙っていく場合、打撃と2択をかけられるという基本が根底にある。が、これだけではダッシュモーションでバレたりするので使いにくい。だが、相手が打撃にかぎらず行動を見たくなる（つまり固まりやすい）ポイントは存在する。

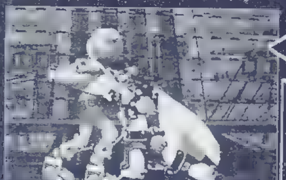
その1つがスタンディングアッパーヒット後。小浮かせのため相手が受け身を取ると投げが決まりやすい。受け身を読んだらダッシュで近寄り2択を迫っていこう。エースアタッカーで浮かせた後も同様に攻めることができる。ただし、この場合は相手のジャンプ攻撃が考えられるので、少し離れた間合いで様子を見てから攻めよう。このように、相手の空中受け身に合わせるのが投げの狙い方の1つだ。

打撃での攻めからも投げが狙えるポイントはある。ハードダンク・ねころびなど相手が次の行動を読んで構えてしまうところでは、ハードダンクからの投げや少し待っての下段投げという行動が有効。ハードダンクの間にG&Aを狙おうとする上級者には、ダンクショット（⇩P）→投げも使っていくといい。

⇩P→スタンディングアッパーorエースアタッカーなど、打撃を意識させれば⇩P→投げというように連携をふくらませていけばいい。

投げを意識させた後に、相手のテックガードが増えてきたなら下段重視で攻撃を組み立てる。また、技を出してきたりしゃがみ始めたら中段が生きてくるので、本来の攻めを使っていけばいい。

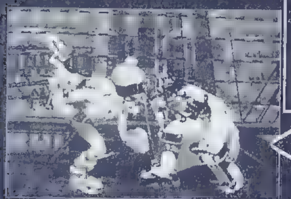
夏だし相手を冷凍庫の氷と思って投げろ。決め打ちで溶かしてやれ。



**相手が固めると読んだなら**


スタンディングアッパーがヒットしたぞ。受け身を予想してダッシュ。

**打撃だけでも2択はかけられる**


日焼けしすぎたブスぐらい、見た目にキツい2択が打撃だけで可能だ。

## 投げの選択

割り振って使う必要がある投げだが、投げた後の状況はそれぞれ異なる。どの投げを使えば有利になるのか？

⇧P+Gというコマンドから、狙われてなければ投げ抜けされにくいシノビ。相手を投げた後は、回復によりダウン攻撃こそ入らないものの、有利に起き攻めをすることができる。グルグルッチョ（⇩P+G）は、2人でダウン。レバガチャによる回復で先に動き出すことができる程度。

小ダウン攻撃が確定するものとしては、ギャラクシーフォース（⇦⇧⇩⇧⇨P+G）。先に動き出せる⇩Kの追い打ちを使っていくといい。ゲットバス（⇨⇧⇩⇧⇦P+G⇨P+G）も小ダウン攻撃が確定するのだが、投げ抜けされると五分。また、スポーツフィッシング（⇨⇧⇩⇧⇦P+G）でやめたときのハードダンクによる追い打ちは、投げ抜け入力後の回復で簡単に入らなくなることが判明。そこで上級者には素直に小ダウン攻撃を決めるか、ゲットバス自体を封印しよう。UFOキャッチャーは、相手がダウンすれば小ダウン攻撃が確定だ。だが、相手が地上で受け身を取ると思うので、起き攻めを仕掛けたほうがいいだろう。


抜け方向は⇦⇨どちらでもいい。地面にたたきつけられる瞬間に入力だ。


新声社のお知らせ
GM ゲーメストコミックス
ゲーメストコミックのお知らせ
夏の胸騒ぎに良く効く ゲーメストのコミックス
超人気最新作、2タイトルが早くもコミックで登場!!
サイキックフォース2012 コミックアンソロジー(仮)
本体予価780円+税
8月25日発売予定
©TAITO CORP. 1997
KOF'98コミック アンソロジー(仮)
本体予価780円+税
9月10日発売予定
※表紙はKOF'97コミックアンソロジー③のものです。 ©SNK 1997
〜幕末浪漫〜
月華の剣士
本体価格980円+税
絶賛発売中
藤田文士
©SNK 1997
G-ヒコロウの みんなはどう?
価格未定
8月25日発売予定
ねこばかコミックアンソロジー⑥
ねこなかま
本体価格780円+税 発売中
鳥好きな人には インコびよりもあるよ!
本体価格680円+税
ホラーゲームコミックアンソロジー
ナイトメアシンドローム
本体価格880円+税 8月10日発売予定
恐怖に凍る夜に…
そのほかの刊行ラインナップ
◆9/10発売予定 女神転生デビルサマナー ソウルハッカーズ 4コマ決定版②(仮)本体予価660円
好評既刊 絶賛発売中
◆リアルバウト餓狼伝説2 4コマ決定版 本体価格620円
◆京VS庵 ―炎の対決― 4コマ決定版 本体価格590円
発売元/株式会社新声社 GAMEST
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9326

10万点フィーバー面初登場!

# SPACE BOMBER™

## スペースボンバー

今回はワールド2の攻略。いかにも「10万点狙って!」と言わんばかりのボーナス面も登場して、ますます盛り上がってきたぞ。

担当：善之字元帥　©1998 PSIKYO

| | |
|---|---|
| ワールド2-1 | イヌ |
| | ウンモS・ヒトシ |
| ワールド2-3 | ウサギ |
| | ウンモUFO |
| | ウンモS・ヒトシ |

### ワールド2-1 ボーナス・ステージ!

この面は、1編隊が10数匹からなる長蛇の列で登場するので、アトミックリリースで10万点を稼ぐには絶好のポイントになっている。

もしもこの面を安全に抜けたいという人は（そんな人はいないと思うが）、高速のUFO編隊が現れたら、**画面の一番下の真ん中**に自機を位置させよう。高速UFOに対して安全地帯になっているぞ。

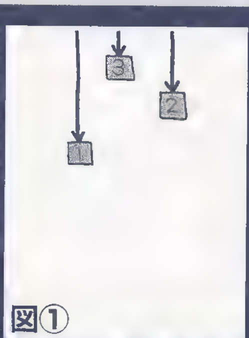
また、この面で稼いでみようと考える人は、まずは最初に出てくるイヌを3匹キャプチャーし、その後出てくる高速UFO編隊にぶつけて10万点を獲得しよう。ザコストックは、3回ぶつけると切れてしまうので、4回目のUFO編隊でキャプチャーして補充し、5回目以降のUFO編隊で再び10万点を狙っていくといい。

もし、これでも満足できないマニアなキミは、1回のUFO編隊につき1匹をキャプチャーし、そのまま編隊が逃げる前に10万点を取れるように練習してみよう。本来ならザコストックを補給するだけの編隊でも点数が稼げるぞ。

さらに究極を目指すのなら、ストックを減らさずに溜めを作る技術をマスターしよう。このテクニックは、アームでザコを捕まえたら、すぐに溜めを作りはじめることで実現できる。これができれば、7、8回目の編隊でもう少し稼げるようになるのだ（下図参照）。

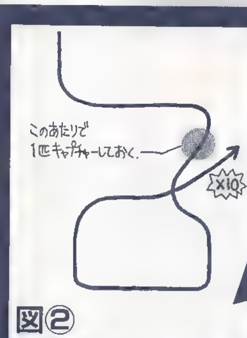


キャプチャータイミングを調整すれば、ストックを減らさずに溜めを完成できる。



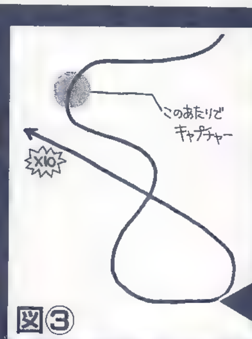
図①

イヌを3匹キャプチャー。



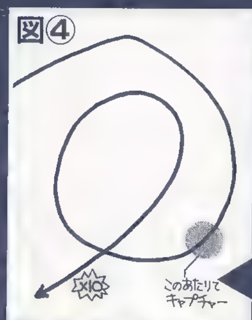

図②

UFO11匹の編隊。キャプチャーするときに、キャプチャーボタンを押したらすぐに溜めを作っておくと、ストックを減らさずに溜めを作れる。UFOが逃げるところに×10。



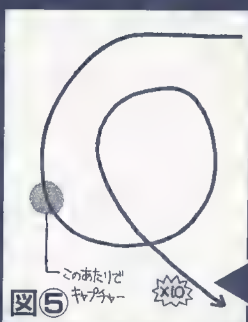

図③

UFO11匹編隊。ストックを減らさずに×10。



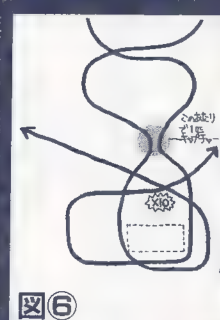

図④

UFO11匹編隊。×10。




図⑤

ほぼ図③の対称型。3、4は非常にカンタン。



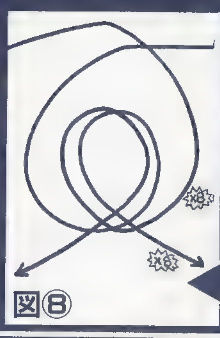

図⑥

左右から3匹ずつのUFO編隊の部分（実画面では川沿いの砂地）はUFOに対して安全地帯になっている（※この編隊は2回繰り返される）。



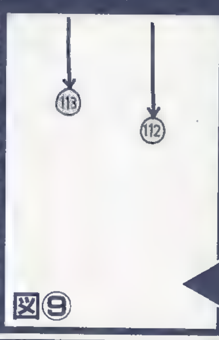

図⑦

図4、5の編隊が同時に出る。初めに左から出てくる編隊で×8、右から出てくる編隊で×8を取る。慣れない人は中央に集中したところで×10を取ってもいい。




図⑧

図⑦と編隊は同じだが、ザコストックが足りなくなるので、右から出てくる編隊のうち1匹をキャプチャーし、逃げていくところに×7。




図⑨

最後に出てくるウンモS・ヒトシをキャプチャーし、次のボス戦にそなえよう。ちなみにこのパターンが成功すれば、この面だけで105万3100点取れる。

### ワールド2-2 でかブタを倒せ!

各ワールドの2面目は、中ボスとの対決になる面だが、このワールドの中ボスは**「でかブタ」**。一見とても強そうだが、このでかブタについては、前の面の最後でウンモS・ヒトシを2匹キャプチャーしておけばまったく問題ない。

やり方はカンタン。まず、この面がはじまったら、すぐにウンモS・ヒトシを2匹ともパーソナルリリースしてしまおう。ウンモS・ヒトシは、すぐにでかブタの弾に当たって消えてしまうが、その間に出してくれるブーメラン弾は十分なダメージを与えてくれる。



まず、開幕と同時にウンモS・ヒトシを2つとも設置。大量のブーメランが発射される。

ウンモS・ヒトシが活躍している間、自分も上から出てくる小ブタを2匹キャプチャーしておこう。この2匹の小ブタをアトミックリリースでぶつければ、でかブタは難なく倒せるはずだ（ちなみに、小ブタが10匹出ると自爆する）。



あとは、キャプチャーした小ブタをアトミックリリースして終わり。

## ワールド2-3 にんじん爆弾が鍵だ！

この面から、新キャラのウサギが登場する。ウサギは基本的に、画面を跳ねながら横断する行動習性を持っているが、横断する際に「にんじん爆弾」を撃つことがある。このにんじん爆弾は、一定時間で爆発するが、もちろん**爆風にも攻撃判定が残っている**ので、爆弾本体だけでなく、爆風にも突っ込まないように。

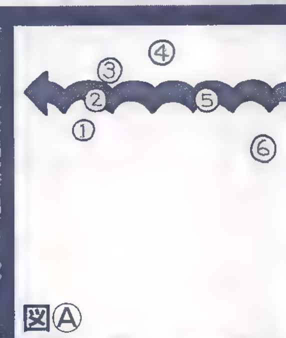
さて、この面の攻略ポイントとしては、前述のウサギに加えて、中盤に出てくるウンモUFO編隊にも気をつけよう。このUFO編隊は全部で8匹から構成されており、一気に画面下まで押し寄せるが、降下中にかなりまとまった数の白弾を撃つので、早めに撃っておかないと危険だ。

また、稼ぐ人への注意点としては、にんじん爆弾により、倍率が安定しないことが挙げられる。

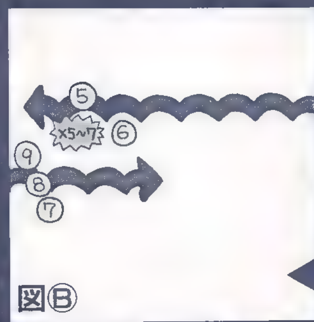
にんじん爆弾は、アトミックリリースの爆風に巻き込むと倍率をかけられるが、**撃ち方がランダム**のため、毎回倍率が変動してしまう。下図のパターンでも、倍率にゆらぎがあるのはそのためで、ひどいところでは2〜3倍も倍率が違ってしまうこともあるのだ（結局、祈るしかないんだけどね）。



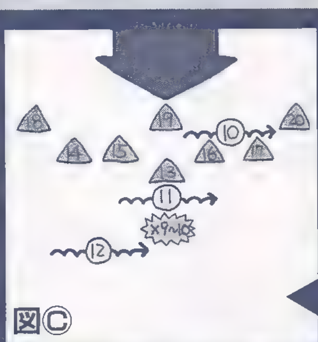
このステージの稼ぎのすべては、ウサギのにんじん爆弾に集約されているのだ！



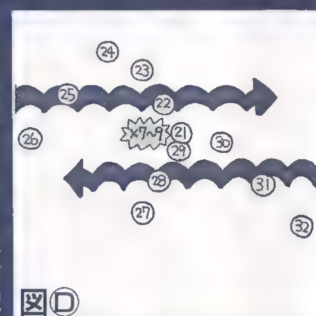

右からウサギ編隊が出てくる。1〜3をすべて倒すと次の編隊が出てきちゃうので、1、2、4をキャプチャー、3は泳がせておく。



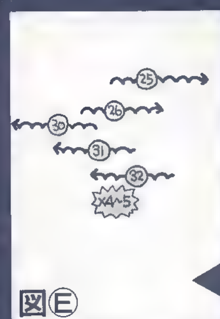

図Ⓐで残した5、6が画面から消える直前に、5を狙ってリリース。1〜2コ運が良ければニンジン爆弾を巻き込んで、6〜7が狙える。




図Ⓑのウサギ編隊の残りの11、12、ウモUFOの編隊の13〜17、19を巻き込んでいこう。運良くウサギがにんじんを出してくれれば×10をゲット！残った18、20はキャプチャーしておこう。




この面の初めに出てきたウサギ編隊が、左右から同時に出てくる。左右の編隊が中央でクロスしたあたりで、21、22、23、24、27、28、29で×7。運が良ければこれがにんじん爆弾でさらに高倍率が狙える。




図Ⓓで残ったウサギのうち25、26、31、32を狙ってリリース。30は逃げてしまうが、運良くにんじん爆弾が出れば×6が狙えることも。




最後は外周からウンモUFO×7、内周がウンモUFO×6、中心にウンモS・ヒトシ×3という配列。タマが完成したら、内側まで巻き込んで×10を狙う。残ったUFOは、次に備えてキャプチャーしておこう。

## ワールド2-4 ボスフラットウッズ登場！

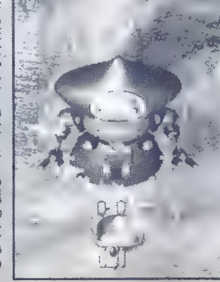
ワールド2のボスは、3Mの宇宙人がモデルの**フラットウッズ**。もしもこのボスが少しでも難しいと感じた人は、2-3の最後で10万点を狙わずに、ウンモS・ヒトシを3匹連れてこよう。

カンタンなパターンとしては、まず、この面がはじまると同時に、画面一番下にウンモS・ヒトシを3匹ともパーソナルリリースしてしまおう。このとき、まだボスは実体化していないが、気にせずすべて撃ち切ってもかまわない。

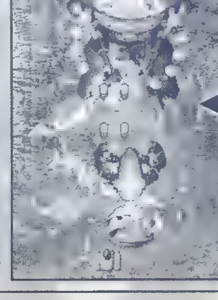
ウンモS・ヒトシを置いたら、すぐに自機を画面中央よりもやや左にズラした場所（写真参照）に置いて、ボスの炸裂弾を待つ。

ボスが炸裂弾を撃ったら、画面の左右からミニUFOが出てくるので、2匹以上をキャプチャーし、そのままボスに2匹ともアトミックリリースしてしまおう。これでボスは倒せているはずだ。

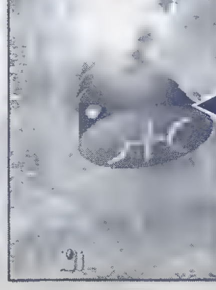
また「フラットウッズなんざ目じゃねえ！」というマニアックなキミは、ボスと一緒に出てくるアルマジロやミニUFOで稼いでみよう。狙い目はミニUFOの6機編隊で、ボスの自爆までにギリギリ4編隊出るので、稼げばかなり点数が上がる。ちなみにボスは、アトミックリリースにして10発分＋撃ち込み少々の耐久力があるぞ。



ボスが実体化していなくても構わないので、ウンモS・ヒトシを全部設置しよう。

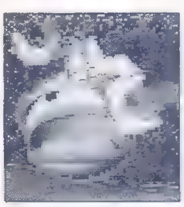


この位置が、ボスの炸裂弾に対する安全地帯。ショットでも撃っておきますか。



その後、キャプチャーしたミニUFOを2匹当てればボス撃破。実にカンタンだ。

## ウンモ軍団紳士録③





ウンモS・ヒトシ

ワールド1にも登場した、ウンモソルジャーの兄貴分が、このウンモS・ヒトシだ。おそらくSはソルジャーの略であろうが、ヒトシ部分に関しては謎が多い。一説には帽子部分がヒトシという名の寄生生物……いや、聞かなかったことにしてくれ。

パーソナルリリース時には、ブーメラン弾を大量にバラまくため、ボス戦で役に立つナイスガイ。敵にしておくには惜しい男だ。

# 海上の孤島に潜入せよ!

©(株)ナムコ **タイムクライシスⅡ**

**軍事衛星の打ち上げ場所である、海上の孤島に潜入したキースとロバート。ネオダイン社の野望を阻止せんとする2人の前に、死んだはずの男が襲いかかる!**

担当：善之字元帥

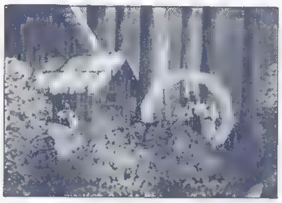
## まだ大丈夫! 初心者向け TCⅡ講座

このゲームが発売されて、そろそろ3カ月が経過しようというところだが、街中ではいまだにかなりの人気があり、これから始めてみようという人も多いことと思う。そこで今回は、そんなガンシュー初心者のための、タイムクライシス上達法を説明しよう。

### 上達法その① 敵を倒す順番を把握しよう

このゲームに限らず、ライフ制のガンシューティングのほとんどに該当する要素として、**倒すべき敵の優先順位を決める**という考え方がある。

タイムクライシスにおいて、最も倒すべき優先順位が高い敵とは、必ず攻撃が自分にヒットしてしまう敵のこと。こういった敵は何種類か存在するが、中でも危険なのが**赤い敵兵**である。赤い敵兵は、画面に出現するとすぐにマズルフラッシュ（プレイヤーに命中する弾を撃つ合図）が発生するので、とにかくこいつを最優先に倒すようにしよう。



赤い敵兵は、何があっても最優先で倒すこと。

そして、画面中に赤い敵兵がいないとき、次に優先して倒さなければならないのが、バズーカを持っている敵と、ナイフを投げてくる敵。この2種類については、赤い敵兵よりも攻撃してくるのは遅いものの、攻撃が必ず自分にヒットしてしまうので、撃ち漏らしのないようにしたい。



ナイフ兵とバズーカ兵も、なるべく優先して倒そう。

これら3種類が画面中にいないことを確認したら、その他の敵を効率よく撃っていく。もちろん、その他の敵も自分にヒットする弾を撃ってくることはあるものの、前述の敵よりも格段に確率が低いのだ。

### 上達法その② 敵の出現順番の覚え方

タイムクライシスは、非常にパターン性の強いゲームなので、やり込んでパターンを記憶すれば、かなりの効果が期待できる。とはいうものの、実のところ細かく敵の出現パターンを記憶していく必要はない。**要は「自分がダメージを受けたことのある敵」**だけを覚えておけばいいのだ。

もちろん、ダメージを受けたことのある敵だけを覚えたのでは、記憶に片寄りが出てくる。しかし、ダメージを受けずにクリアできた場所は、そもそもパターンを覚える必要すらないはずなので、あまり気にしなくてもいいだろう。

このことは、あまりにも当たり前のことだが、意識している人とそうでない人で、あまりにも学習効果が違う。ガンシュー初心者は特に意識してプレイするようにしよう。

### 上達法その③ 銃の構え方について

見出しを読んで、「そんなことまで関係あんのか?」という声が聞こえてきそうだが、意外に重要な要素。きちんとした銃の構え方をしていないと、命中率が格段に落ちてしまうのだ。

悪い構え方の例を挙げると、

**①片手で構える**
理由：照準を静止させづらい。

**②構えたときの銃の位置が、自分の視線よりもはるか下**
理由：イメージと違う場所に照準してしまう。

**③肘を曲げて構える**
理由：照準移動の際、ブレやすい。ちなみに女性に多い。

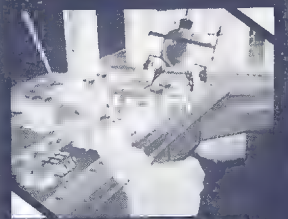
などが挙げられる。タイムクライシスの銃は意外に重いため、こういった持ち方をしてしまうのも仕方ないかもしれないが、上達のためにはきちんとした構え方をしよう。

理想的な構え方としては、銃は肘を伸ばして両手で構え、照準は目の高さで結ぶようにするといいだろう。また、照準を移動するときには、腕だけを移動するのではなく、体ごと動かしたほうが素早く照準を安定させやすいぞ。



両手でしっかり構えれば、命中率も自然に上がっていく。

# ステージ3 エリア1-1〜5



ついにネオダイン社の本拠地に乗り込んだキースとロバート。しかし、ヘリでの侵入のため、すでに地上では万全の迎撃態勢が完成していた。

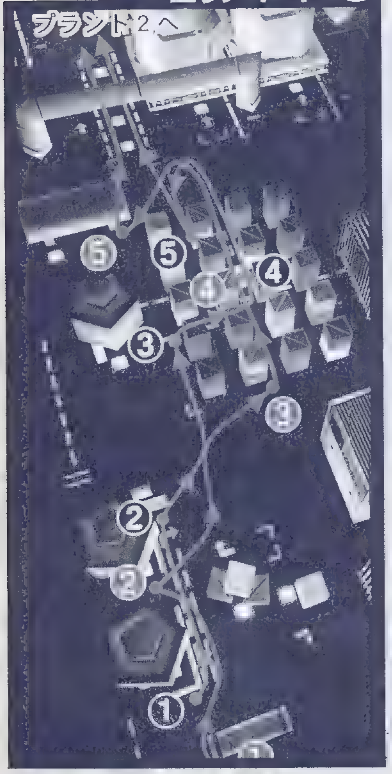
エリア1は、ネオダイン社の衛星打ち上げ島にあるプラントを舞台にした戦闘となる。ここで紹介する5つの銃撃ポイントは、「プラント1」と呼ばれる地帯の一角で、衛星開発用の資材がコンテナで山積みにされている。

キースとロバートは、このコンテナの山の中を進んでいくわけだが、視界が制限されるため、敵との遭遇距離が非常に近く、包囲される可能性も高い危険な場所である。



コンテナ置き場での戦いは、至近距離での遭遇戦になる。

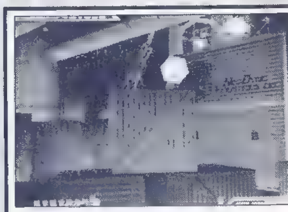
ステージ3
エリア1-1〜5




## エリア1-1

この場面では、画面奥の鉄パイプ上を走り抜けていく敵や、落下していくヘリを倒すことが可能だが、これらの敵はクリア条件には関係していないので無視したほうがよい。

それよりも、画面右のコンテナ上から出てくるバズーカ兵とマシンガン兵に注意しておくようにしよう。

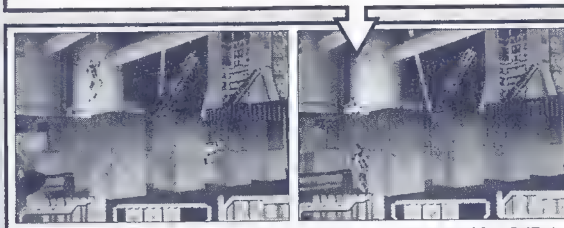


右のコンテナの上から出てくる、バズーカ兵とマシンガン兵に注意。

## エリア1-2

1-1を突破すると、コンテナ置き場の前での銃撃戦になるが、この場所で出現する敵はランダムで現れるため、対処が難しい。しかも、これらの敵の中には、赤い敵兵が2人混じっているため、記憶力よりも反射神経が要求される難所になっている。

コンテナ横・コンテナ上部・ロープで降りてくる敵に気を配って戦おう。

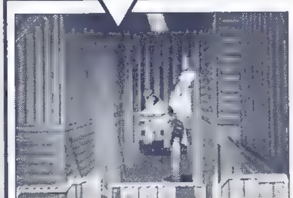


エリア1-2は、敵の出現順番がランダムの上に、赤い敵兵が2回登場する。常に集中し、ダメージを受けることのないようにしたい。

## エリア1-3 キース側ルート

キースは、コンテナ群の左側から侵入するルートをとる。このルートでは、赤い敵兵が画面の右側から出現するので、気をつけること。

また、この銃撃ポイント最後の敵兵が出るのと同時に、黄色い得点兵が画面奥を走り抜ける。銃撃チャンスは一瞬しかないので、見逃すことのないようにしたい。

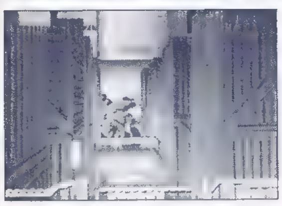


キース側得点兵は、この場面最後の敵とほぼ同時に出現する。

## エリア1-3 ロバート側ルート

ロバートは、コンテナ群正面から侵入するルートをとる。この場面では、画面奥のパイプ上から赤い敵兵が出る。気がつきにくいので要注意だ。

また、敵を3人倒した後で、黄色い敵兵が画面奥の通路を通り過ぎるが、キース側と同じく銃撃チャンスは一瞬しかない。しっかり狙おう。

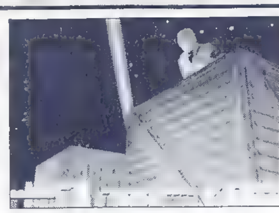


ロバート側得点兵は、3人目の敵兵を倒した後に出現。

## エリア1-4

コンテナ地帯をさらに進むと、キースとロバートは敵に包囲されてしまう。

この場面は、視点がめまぐるしく変わる上に、敵が至近距離から出現するため、照準の移動が忙しい。中でも注意しなければならないのが、視点が左に移動したあとのナイフ兵2人。彼らはそれぞれ、画面の左コンテナの横と、右コンテナの上から現れるが、出現時に倒し損ねると、縦横無尽に跳び回られて時間を大幅に消費してしまうため、逃がさないよう注意したい。



この場面で現れるナイフ兵は、放っておくと一大事。

また、視点が右に移動したあと、赤い敵兵の左脇から黄色い得点兵が現れる。このゲームのセオリーとしては、赤い敵兵を先に倒したほうがいいが、ここの赤い敵兵は心なしか撃ってくるまでが遅いので、先に得点兵を倒してからでもダメージを受けることはないだろう。



ここは、黄色い敵兵→赤い敵兵の順に狙っても大丈夫だ。

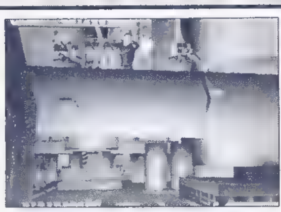
## エリア1-5

プラント1の最後には、前作の主人公・リチャードに倒されたはずのワイルド・ドッグが登場する。ワイルド・ドッグの左手に仕込まれたマシンガンは、非常に命中率が高いので気をつけること。



ワイルド・ドッグは、左腕に仕込んだマシンガンが武器だ。

さて、エリア1-5が始まると同時に、画面中央を走るパイプの上から、ワイルド・ドッグとバズーカ兵2人が攻撃してくる。この連携は厳しいが、左右のバズーカ兵の攻撃はそれぞれ、左がキース側ルートを、右がロバート側ルートを進んできたプレイヤーを狙っている。そのため、戦闘が始まったら、まずは自分を狙ってくるバズーカ兵を倒し、続いてワイルド・ドッグを攻撃すれば安全だ。



自分を狙ってくるバズーカ兵→ワイルド・ドッグの順に倒そう。

また、この銃撃ポイントの最後には、単独プレイ時のみルート分岐兵が出現する。この分岐はエリア2まで影響するので、確実に選択しよう。

P.S.MESSAGE G

エアガイツのムック発売おめでとうございます。ゲーセンでのエアガイツのレベルの違いがすごくて、なかなか同じレベルの子と対戦できないのが残念です。／岐阜県　P.N.いやっほ君　◆話題の世界大会の結果は、次号にてリポートしちゃう予定！（毛玉）

## ステージ3 エリア1-6〜7

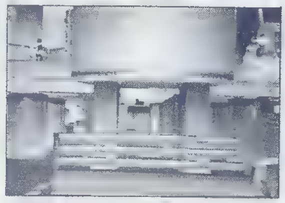


プラントの奥へと逃走するワイルド・ドッグ。しかしそれは、キースとロバートをおびき寄せるための罠だった。

エリア1後半の2つの銃撃ポイントは、「プラント2」と呼ばれる地帯での戦闘になる。ここは、軍事衛星打ち上げ用の燃料を貯蔵している場所なのか、数多くのタンク類が配置されている。キースとロバートは、ワイルド・ドッグを挟撃するため2手に分かれて進むことになるが、ここではどちらのルートを選択しても、難易度に大した差はないだろう。

まず、エリア1-6は、大型貯蔵タンクの裏に隠れつつ、各所から現れる敵兵と戦う。ワイルド・ドッグが時折姿を見せるが、それほど難度は高くないポイントだ。

そしてエリア1-7では、プラント2の中心でワイルド・ドッグを挟撃する。両手に武器を持つワイルド・ドッグとの至近距離戦闘になるため、命中弾をすばやく回避する能力が要求される。



エリア1-6〜7は、プラント2での戦いになる。




## エリア1-6

エリア1-6は、プラント2から出てくる敵を、2手に分かれて迎撃するポイント。

このポイントでは、キース側・ロバート側ともに、赤い敵兵も登場せず、命中弾を撃ってくるのはワイルド・ドッグだけなので、さほど難しくはないだろう。

ただし、キース側ルートを選択したときに、途中で建物の上から降りてくるナイフ兵には要注意。ナイフ兵は3人同時に登場するが、さすがに3人同時に斬りかかられると始末におえないので、ナイフ兵が地上に降りると同時に倒してしまうようにしよう。

また、この場所ではキース側→ロバート側の順に、ワイルド・ドッグが現れる。このときのワイルド・ドッグは、弾を1発当てると物陰に隠れてしまうが、完全に隠れるまではやられ判定が残っているので、何発も撃ち込んで連続ヒットボーナスを稼いでおこう。ちなみに、ワイルド・ドッグに対する銃撃ポイントは、エリア1-6のように、撃つと隠れてしまう場所では、初ヒット1000点(追い打ち50点)、エリア1-7のように、撃っても隠れない場所では1発につき100点になっているようだ。



キース側ルートでは、上から降りてくるナイフ兵に気をつけよう。



ワイルド・ドッグは、完全に消えるまで何回でも撃ち込める。

## エリア1-7

エリア1の最後となるこの銃撃ポイントでは、キースとロバートでワイルド・ドッグを挟み撃ちにする。

ここでは、ワイルド・ドッグに加えて複数の隊長兵が攻撃してくるが、この隊長兵はほとんど命中弾を撃ってこない。そのため射撃するときには、基本的にワイルド・ドッグを優先し、隊長兵は後回しにしたほうがいいだろう。

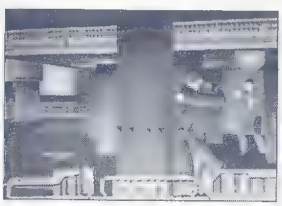
さて、ワイルド・ドッグは、左腕に仕込まれたマシンガンで各プレイヤーを交互に攻撃してくるが、自分が攻撃されていないからといって安心していると、右手に持った拳銃で同時攻撃してくる場合もあるので、油断は禁物だ。

さらに、このときの攻撃は、通常の敵の攻撃とは違って、プレイヤーを狙っている合図のマズルフラッシュが発生しないうえに、命中率が極めて高い。そのため安全に攻撃できるのは、ワイルド・ドッグがこちらを向いておらず、かつ右手の拳銃が自分を狙っていないときということになる。

また、このポイントでは、一定時間が経過するとワイルド・ドッグが逃げてしまう。自信のない人は隠れてやり過ごすというのも手だ。



ワイルド・ドッグは、反対側を向いていても攻撃してくることもある。



こういったチャンスを逃さず撃ち込むようにしよう。

## エリア1-6の隠しルートについて

以前紹介した、ステージ1とステージ2の隠しルートを覚えているだろうか。隠しルートは、特定の条件を満たすことによって、単独プレイ時には選択不可能なルートに進むことができるうえに、ルート中にかなりの数の得点兵が配置されているというものだったが、実はステージ3でも、先ほどのエリア1-7で隠しルートに進むことができる。

具体的な方法は次号まで伏せておくので、各自探してみよう(ヒント:追加ヒットを積極的に狙ってみよう)。



ステージ3の隠し分岐ルート。隊長兵が全部得点兵になっている。

スコアアタックキャンペーンもいよいよ大詰めですが、最後にもう一度参加要項をお知らせするぞ。

応募方法はゲーメストに毎号付いている君こそゲーメストのハガキに必要事項を書き込みポストに投函してくれるだけでOK!

注意点としては、

**①9月30日発売号のハイスコアと締め切りが同じ(8月23日)ということ。**

**②めざせハイスコア掲載店でスコアを申請するだけだと住所とか名前がわからないので、申請は必ずハガキであること**です。

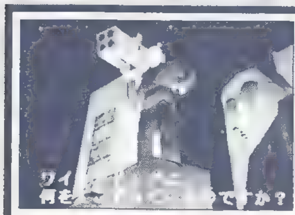
さらにどんなルートを通って攻略したか?また、攻略ポイントをなるべく詳細に書いて送って下さい。

この夏タイクラ2を征すのはだれか?

## 次回予告

ワイルド・ドッグを追い詰めたキースとロバート。しかし、黒幕のアーネスト・ディアズ自らが姿を現し、ワイルド・ドッグに加勢する!

刻々と迫る軍事衛星の打ち上げ時刻。はたしてキースとロバートはディアズの野望を阻止することができるのか?そして、人質になったクリスティーの運命は?



ついにディアズ登場。ワイルド・ドッグと連携して攻めてくる。


Q:ストIII 2ndビデオを作っていると書いたのはウソだったんですか。/愛知県 P.N.エッジ君 A:ライターの士気、読者の要望は申し分無く高くガゼンやる気満々だったのですが、営業販売的な問題から、非常に残念ながら製作中止となりました。ゴメンなさい。(虎ッチ)

# MISSION1 STAGE 3

ステージ3の最難関個所は、フロア3の機関室。対艦ミサイルでザコを一掃せよ!!

## 1コインクリアも夢じゃない!!

# ダイナマイト刑事2 DEKA

## ダイナマイト刑事2 ～カリブの海賊編～

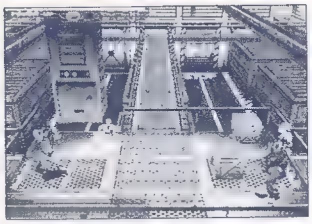
オイーッス!!俺がデカ長こと、デカ山長助だ!!今回はミッション1の最後まで一気に攻略!!しっかりついてこい!!

担当：デカ山長助 

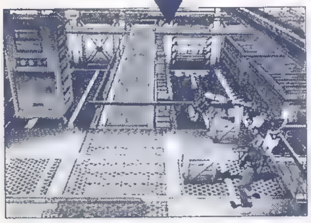
### フロア1／船内部

開幕からマシンガンを持ったザコが2匹待機しているので、すかさずこれを倒す。ただし、このフロアでは画面右側で戦うようにすることが鉄則だ。左側で戦うと、画面奥にいるザコにマシンガンで狙い撃ちされてしまうぞ（このザコはある程度時間が経つとフロアに上がってくる）。また、開幕のザコを倒すと順次ザコが補給されるが、これは普段通り戦えば問題ないはずだ。

一応、敵が落としたマシンガンを使ってもいいが、1丁だけ残して次のフロアに持ち越そう。



画面左奥にいるザコがマシンガンを撃ってくるので…、

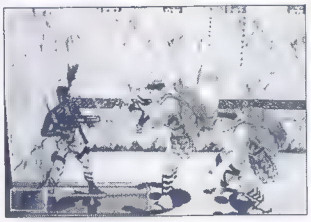


画面右側で敵と戦うことがこのフロアの基本。

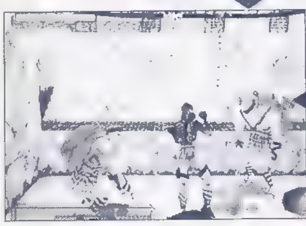
### フロア2／冷凍室

フロア2は冷凍室が舞台。ここで登場する敵はカニ男×2だけだ。フロア2がスタートしたら右側にカニ男が固まっているので、まずはまとめてダウンさせる。もちろん、フロア1からマシンガンを持ち越した場合、これを使おう。

そして、カニ男の起き上がりに攻撃を重ねるわけだが、カニ男がうつぶせでブルブル震えたらスライディングされるので、いったん回避しよう。



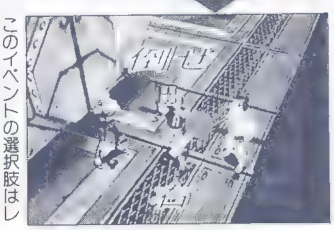
フロア1からマシンガンを持ち越すことが理想。



肉を拾ったあとPで武器に、Kで回復アイテムにできる。

### イベント

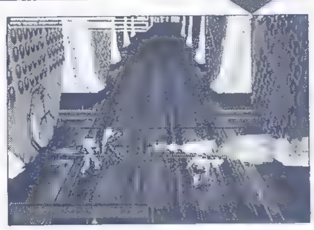
このイベントシーンの選択肢はレバーの左右の2択。失敗すれば、当然ながらダメージを受けてしまうので注意しよう。



このイベントの選択肢はレバーの左右。

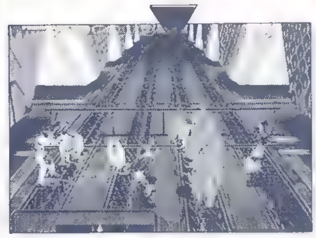
### フロア3／機関室

まずは画面右奥にある対艦ミサイルをゲットして、画面左側に向かって発射。対艦ミサイル2発でザコ3匹のうち、2匹を瞬殺できる。ザコ2匹を倒したら、すぐに画面左に移動してロケットランチャーを拾おう。



まずは画面右上のミサイルを拾ってザコを一掃。

そしてこの間に画面奥からザコ2体が補充されるが、ここで画面右に向かってランチャーを発射。ザコに銃を乱射される前にランチャーを使い切ろう。KKKで攻撃する場合は、ザコの起きあがり攻撃に注意すること。

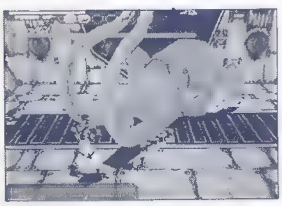


画面奥から流れてくる火柱には判定がある。注意!!

### ステージ3ボス／クラーケン

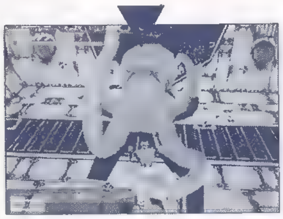
ステージ3のボス、クラーケン。ここでは体力にある程度の余裕がある場合の攻略法を紹介しよう。

まずクラーケンの前足の間に入り込み、PPPPをひたすら連打する。小ダコが近寄ってきた場合だけ、振り向いて小ダコを倒そう。



クラーケンの正面に潜り込んでPPPP連打が基本。

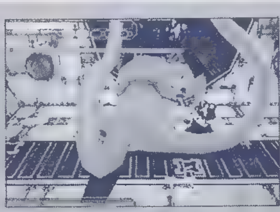
また、クラーケンの前足が伸びてきて掴まれそうになったら、垂直ジャンプ攻撃で前足をやり過ごす。前足を回避できずに捕まってしまった場合は、P+K+Jの緊急回避で脱出してから、再びPPPPを連打すれば、簡単に倒せるはずだ。



前足で掴まれたらP+K+Gで脱出しよう。

#### サイド攻撃は厳禁!!

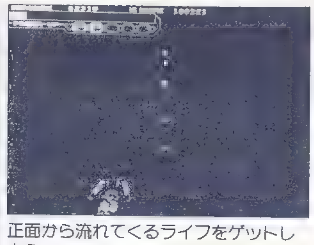
体力が少ない場合は、ヒット&アウェイが攻略の基本。ただし、サイドから攻撃すると墨を吐かれるので注意しよう。墨攻撃はダメージが激大きいので超危険だ!



側面から攻撃すると墨を吐かれる。注意せよ!!

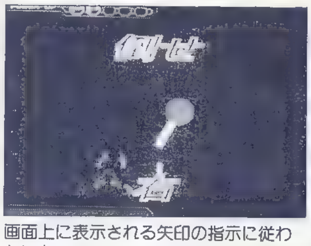
## ボーナスステージ

ステージ3をクリアすると、ライフアイテムをゲットできるボーナスステージが待っている。ファイナルステージのためにも、ここで体力を回復させておこう。

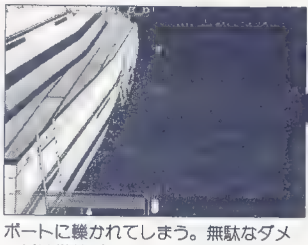


正面から流れてくるライフをゲットしよう。

### 引き逃げに注意!!




画面上に表示される矢印の指示に従わないと…、



ボートに轢かれてしまう。無駄なダメージは厳禁だ！

# MISSION1 FINAL STAGE

いよいよファイナルステージに突入。ボス用のパターンを覚えて、大統領の娘を救出せよ!!

## フロア1

フロア1がスタートしたら、まずは扉から出てくるザコを倒してしまおう。すると、マシンガンを持ったザコが2匹と窓際のザコがフロアに出てくるが、これも順に倒していけば問題ないはず。次のフロアにマシンガンを持ち越そう。



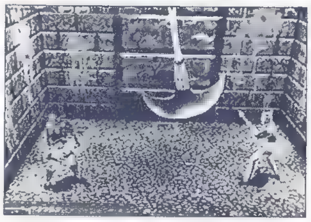
ザコが小屋から出てきたところを攻撃しよう。

## フロア2／地下室

フロア2では、まず原住民風のザコが1匹登場する。このザコは攻撃してダウンさせると、なんと分裂して2匹に増えるのだ。

このザコを倒すと、さらに2匹追加されるが、ここはアイテムの槍を拾って戦おう。槍を持った状態でPPPを入力すれば、槍を振り回すことができるので、敵に囲まれても安心だ。

また、剣を持った酋長風の敵も出現するが、この敵も分身するので注意。リーチが長いので、一度ダウンさせて分裂させたら、まとめて起き攻めして一気に倒すこと。



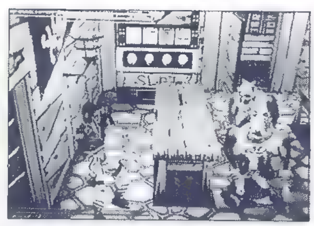
原住民風な敵を攻撃してダウンを奪うと…、



分裂して2匹に…。起き上がりにまとめて攻撃しよう。

## フロア3／娯楽部屋

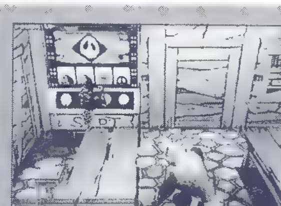
ここでは毛皮男が2匹待機しているので、まとめて攻撃しよう。毛皮男はカニ男と同様の攻撃を繰り出してくるので、起きあがりスライディングに注意すること。どちらか一方を倒すと、さらに一匹補充されるぞ。



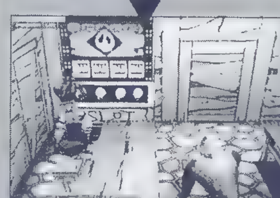
毛皮男の攻撃はカニ男とまったく同じだ。

### スロットマシンにチャレンジ!!

画面左奥にあるスロットマシンを攻撃すると、4つのドラムが回転し始める。4つの絵柄が揃えばアイテムをゲットできるので、ぜひチャレンジしてほしい。5回まで挑戦可能だ。



スロットマシンを攻撃するとドラムが回転し…



4つ絵柄が揃うとアイテムが放出される。

## イベント①

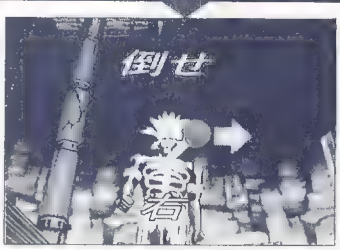
娯楽部屋を抜けるとイベントシーンになる。ここでの選択肢はPとKの2択。これに失敗すると、サメ男との戦闘に突入するので注意しよう。




最終面の1回目のイベントはPとKの選択。

## イベント②

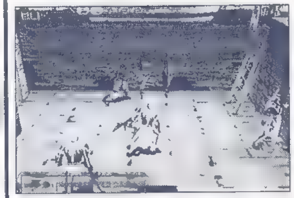
サメ男のイベントシーン後、再びイベントシーンが発生する。ここではレバー「右」と指示が決まっているので、絶対に失敗しないようにしよう。




2回目のイベントシーンはレバー右に決め打ちだ。

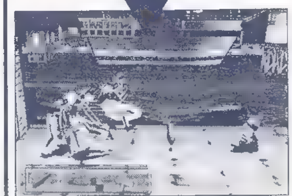
## フロア4／海賊船デッキ

まずデッキにザコが3匹出現するが、矢を撃たれないように注意しつつ、一方にまとめてKKKラッシュで倒してしまおう。



画面奥にある砲台に攻撃を加えると…、

そして画面奥に設置されている砲台2つを攻撃して破壊し、大砲を拾う。これで、補充として出現する酋長2匹を攻撃して倒そう。



大砲を拾うことができる。これで敵を一掃せよ!!

## イベント③

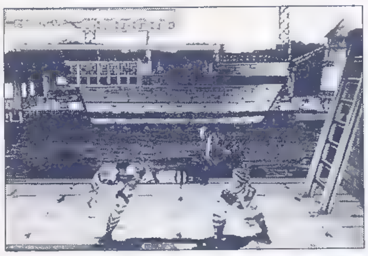
デッキでの戦闘を乗り越えて、隊長を救出しようとするとイベントシーンが発生する。ここではレバー右と下の2択だ。



ここは右と下の2択だ。

## ペドロ・サ・ブー

イベント③のあと、隊長を偽っていたペドロ・サ・ブーとのタイマンとなる。攻略のポイントはKKK。KKKでダウンさせると起き蹴りを出してくるので、スカしてKKK。これを繰り返そう。



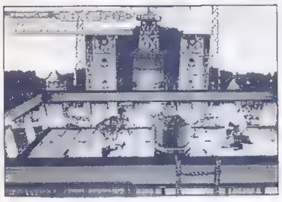
ペドロをダウンさせると、必ず起き蹴りを出してくるので、スカして攻撃しよう。

## ラスボス／ウルフ・ホンゴウ

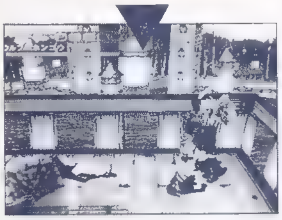
いよいよラスボスのウルフ・ホンゴウとの一騎討ち。ホンゴウは強力な攻撃を多数繰り出してくるので、しっかりした攻略パターンで挑む必要がある。

戦闘がスタートしたら、まずはダッシュでフロアを走り回る。するとホンゴウが飛び道具を撃ってくるので、そのスキに接近してPPPPを連打。PPPPをヒットさせたら、そのままPPPPでホンゴウにガードポーズを取らせよう。

ガード後に打撃技で攻撃してきたら、P+K+Gで脱出。テレポートで逃げた場合は、出現時に飛び道具を撃ってくるので、ダッシュで回り込んでPPPPを連打していく。体力にある程度余裕があれば、このパターンを繰り返すだけで倒せるはずだ。最後まであきらめずに頑張ってほしい。



フロアを走り回ってホンゴウの飛び道具を誘い…、



そのスキにPPPPで攻撃。これの繰り返しが基本だ！

# 隠しコースで遊んでちょっと息抜きしましょうか？

SEGA RALLY 2

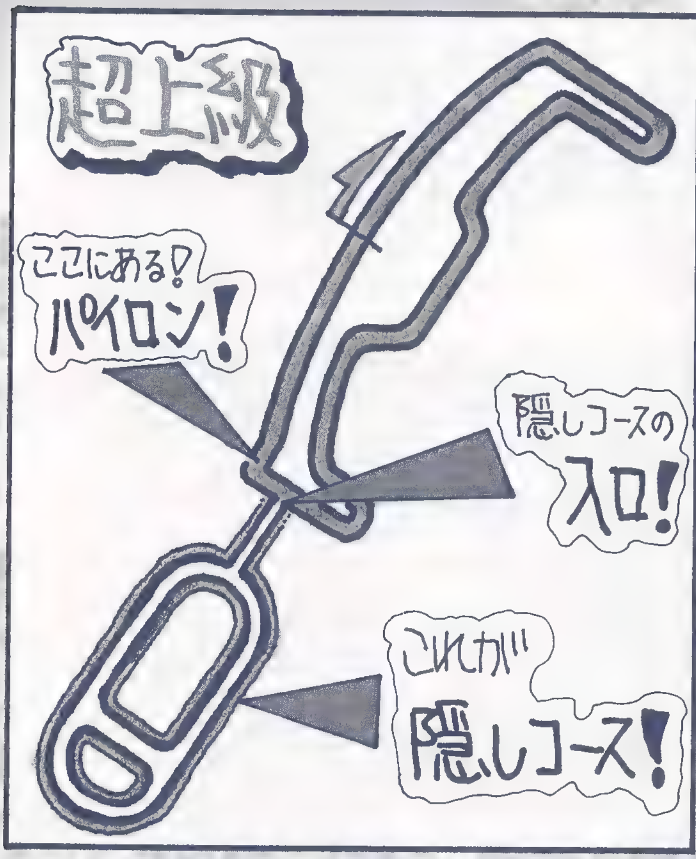
# SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

セガラリー2



**隠しコースのパイロン倒しでちょっとひと汗かいてみますか！でもあれって全部倒せるのかなぁ？ちょっと気合を入れて倒してみますかね！＆壁ターンの存在をチェック!!**

担当：ずるずる




## 超上級コースの隠しコース！『パイロン倒し』にチャレンジだ!!

今回は、超上級コースの途中から入ることができる「隠しコース」を走ってみることにしよう。

その隠しコースへの入り方は、以前に紹介したが、今回初めてその存在を知る人もいるだろうから、まずはその入り方から触れていく。その入り方をわかったあとは、隠しコースの中で行われるイベントについても詳しく書いてみたい。

そのイベントとは、制限時間内にパイロンを倒して高いスコアを狙うというものだ！　そのスコアは、しっかり計測された上になんとそのハイスコアラーのネームとマシンが飾られるのだ！　では…。

## まずはおさらい！入り方から

まずは隠しコースを出すことから！

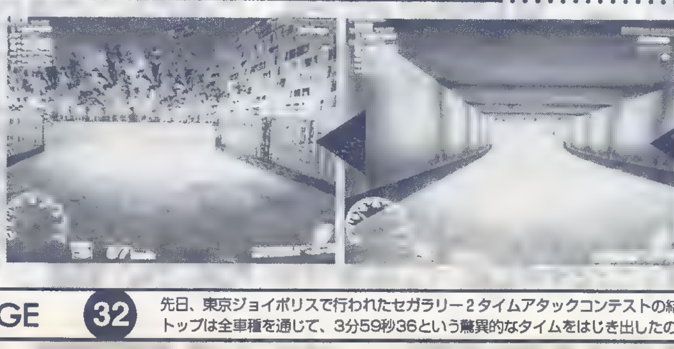
この隠しコースは、あることを行うと現れるもので、そのあることとは、周回コースの後にある最終コーナーの赤いパイロン2本を倒すこと！

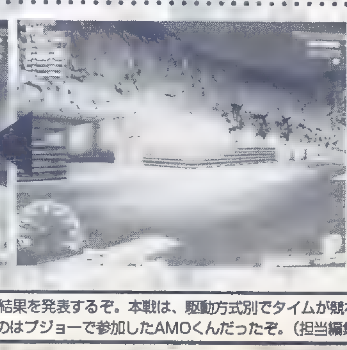



このパイロン2本を倒す。順走で倒すことを忘れずに！

この2本のパイロンを倒せばいいのだが、その倒し方を間違えると入ることができなくなる！

隠しコースに入るためには、かならず順走の形で手前から2本のパイロンを倒すこと。





条件が満たされればガードレールがなくなって入れる！

その倒し方ができていれば、そのパイロンよりも手前のガードレールが一部消え、外へ出られる道が出現するのだ！　ここを入れば隠しコース！



先日、東京ジョイポリスで行われたセガラリー２タイムアタックコンテストの結果を発表するぞ。本戦は、駆動方式別でタイムが競われた。トップは全車種を通じて、3分59秒36という驚異的なタイムをはじき出したのはプジョーで参加したAMOくんだったぞ。（担当編集者）

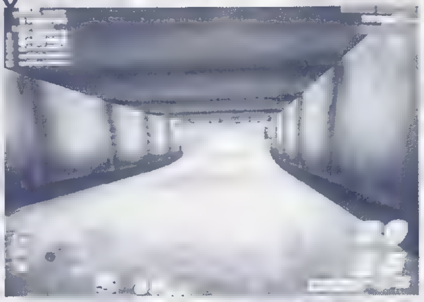
## 倒せる時間は29秒間だ!!

この隠しコースは、一度開けることができればもう閉まることはない。一度開いてしまえば何度でも入れるようになるが、29秒という制限時間があるので注意したい。

さてこの隠しコースであるが、まずその形を把握しよう。隠しコースの形は、陸上競技のトラックのような形をしていて、その中央部より奥側には、その周回コースを近道できる部分が存在している。

その周回コースと近道に関しては、コースマップを見てもらうと大丈夫だろう。

気になるのはそのコースの形よりもそこに存在をするパ



トンネルに入るとタイムの上に制限時間が出る！

イロンたちだろう！

そのパイロンは、入り口に近いところのコーナーには存在せず、両ストレートと、反対側のコーナーに、3列に並びながら置かれている。

なおこのパイロン、赤色がノーマルなのだが、一部に黄色がある。また条件を満たすと、さらに緑色と白色のパイロンも出現する！

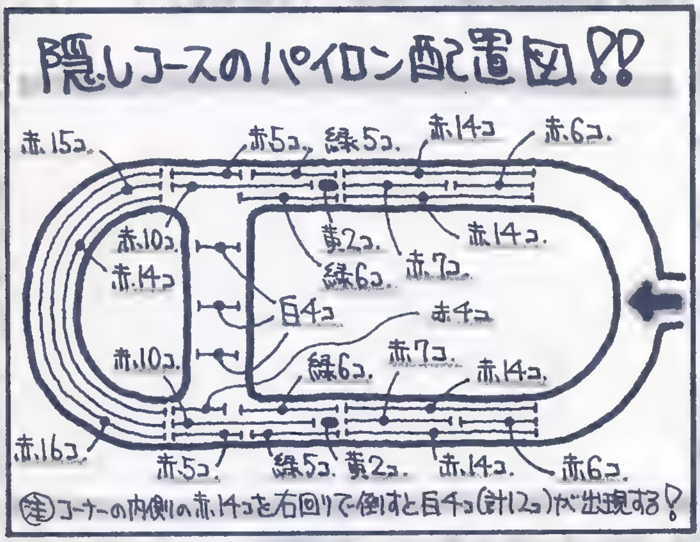
## 黄色のパイロンから要チェック！

コースに存在するパイロンは、赤色がほとんどであるが、3列に並ぶうちの中央の列の一部に2本ずつ両ストレートに1カ所ずつ黄色のパイロンが存在する。

なんだろうと思ってこの黄色のパイロンを倒すと…その両側にいきなり緑色のパイロンが出現するのだ！

その増える数は両ストレート全部で22本！

「うひょ～！さらにポイントが稼げる～！」と大喜びをしている人もいると思う。けど増えるのはこの緑色のパイロン22本だけではない！なんと奥のコーナーの内側のパイロンを右回りで倒していくとコースの近道となる部分に白色のパイロンが12本増える！








## 緑色のパイロンで数が増えるのだ！

さてパイロンが増えることがわかったと思うが、より多くのパイロンを倒すためにもう少しチェックをしていこう。

黄色のパイロンを倒すと緑色のパイロンが出現するのだが、これは倒した側のストレートのみ出現するだけで、反対側のストレートの緑色のパイロンは、そちら側の黄色のパイロンを倒さなければならない。

この隠しコースに入って中央の列だけダーッと倒しつつ1周すれば両ストレートの緑色のパイロン、22本は全部出現させられることを頭に入れておくといいだろう。

それを出現させたら次は内側の列を倒しに入り、奥のコーナーの赤色のパイロンを倒していけば、近道のところに出現する白色のパイロン12本も出現させられる。

これで全部出現させたことになるのだが、気になるのは、そのパイロンを倒せる時間だ。

その時間は、この隠しコースに入ったところからレースのタイムとは別に残り「29秒」。全部倒すのは大～変！





全部を倒すには、赤色のパイロンをストレートで116本、コーナーでは、45本も倒さなければならない。

さらには、緑色のパイロンも、両側に出現した22本も倒した上に、コーナーの内側のパイロンを倒して出現する白色のパイロン12本も倒すのだ！こりゃあ大変！

# 君はやるか？
# 壁ターン!!

**タイムアップのためなら何でもOK？ 最終的な決断は君がするべし!**

ドライブゲームは、いかに速く走るのかが面白いのであるが、その方法には、ゲームならではの走り方も存在している。

その1つが壁ターンである。この壁ターンの存在は、本来は、壁に車がぶつかるとクラッシュしたりして大きな減速を生じ、速く走るためには「ミス」となるはずなのだが、ゲームによってはプレイヤーに苦痛を与えないようにするために、その大きな減速を抑えていたり、車が壊れないようにしている。

そこに目をつけたのがハイスコアラーたち！

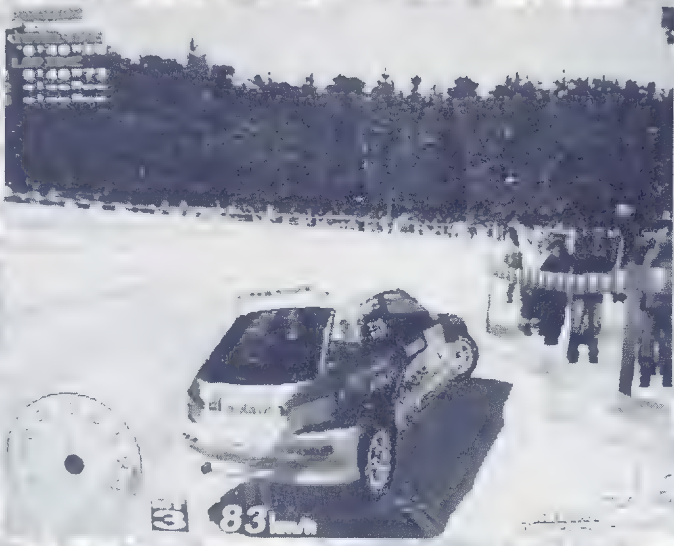
その「ミス」によって起こる減速を、意図的に行うことで、理想の減速量を得たり、ぶつかることで急激に車の方向が変わるのを利用したりしてきついコーナーの通過時間を短くしてしまったのだ。

オンロード上をグリップカに頼ってコントロールして曲がっていくプレイヤーからは邪道扱いされてしまうテクニックになるのだが、クルマが壊れないこともクルマの性能と考えるならば、使っても悪いとは言えないテクニックだ。

まあ使う使わないはそのプレイヤー自身の問題だけどね。



インの壁にぶつかって減速しつつ曲がる。意図的にミスする感じで。



インにタートがないと壁ターンはさらに効果が発揮される！

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

# 東京ゲームデザイナー学院

［東京校・横浜校・大宮校］

PHONE 03-3370-2720

〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

## ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

### ゲームデザイナー養成講座コース一覧

| | | | |
|---|---|---|---|
| 全日制 | 1年コース | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | 1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。 |
| 全日制 | 2年コース | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。 |
| 全日制 | 3年コース | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。 |

### ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース) |

### ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。 |

### 3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース) |

### ゲーム企画・シナリオライター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース) |

### ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | 将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース) |

### サウンドクリエイター養成講座

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース) | 単科 | 月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00 | ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。 |

### ゲームデザインクリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース) |

### インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | (月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。 |

# 名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

## 横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

## 東京校4月より夜間部OPEN!!

- ●ゲームデザイナー養成講座
- ●ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ●ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:02、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

## 1999年4月生学校見学会実施中!




〔通信講座募集中〕

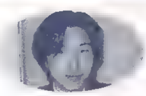
★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

## '98年卒、ゲーム会社就職者数(専門職社員) ダントツ全国第一位!!



サウンドクリエイター養成講座 全日1年制 木下博史くん (株)ミント



サウンドクリエイター養成講座 全日2年制 坂本節郎くん (株)セレン



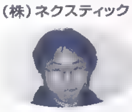
サウンドクリエイター養成講座 全日1年制 三浦裕大くん (株)童



サウンドクリエイター養成講座 全日1年制 H. Aさん (株)ネクスティック



サウンドクリエイター養成講座 全日1年制 末岡靖彦くん (有)メガス・エンターテインメント・ステーション



ゲームデザイナー養成講座(新聞特設クラス) 全日2年制 矢端賢吾くん (株)サミー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

# 大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

# 買い取り表です。お得な交換始めました。

1Kは千円です。買い取り対象の商品の販売はしておりません。買い取り表は1ヶ月前の価格です。必ず担当にTELしてください。

## 買い取り注意事項

- ●学生、18歳未満の方は親の同意書が必要になります。
- ●商品の送料はお客様負担でお願い致します。
- ●代金は銀行振込させて頂きます。
- ●買い取りさせて頂いた商品に関しての返品は致しません。
- ●故障品、買い取り出来ない商品に関しては返品致します。
- ●注意を守らない場合、当社掛かる負担金を請求させて頂きます。
- ●買い取り値段の変更がある場合もありますので、必ずお電話にて確認後送って下さい。

## 交換システムの説明

**商品1万円の買い取りの場合**
○現金なら1万円振り込みます。
○交換なら1万1千円分（追い銭でそれ以上の商品も可）と交換いたします。 **1割お得です**

| | |
|---|---|
| **ア行** | |
| アウトゾーン | 4,000 |
| アウトラン(基板のみ) | 10,000 |
| アラビアンマジック | 7,000 |
| アンダーカバーコップス | 9,000 |
| アラビアンファイト(4P) | 8,000 |
| アステリクス | 8,000 |
| アクウギャレット | 13,000 |
| アベンジャーギャラクティックストーム | 5,000 |
| ウルトラ闘魂伝説 | 3,000 |
| ウルトラマン倶楽部 | 2,000 |
| ウルトラ警備隊 | 6,000 |
| エイリアンVSプレデター | 25,000 |
| エスケープキッズ | 3,000 |
| エアガイツ | 50,000 |
| SDガンダムレインボー大陸戦記 | 3,000 |
| F3マザーボード | 38,000 |
| Xメン VS SF | 25,000 |
| 19XX(ソフト) | 10,000 |
| 19XX | 25,000 |
| 大江戸ファイト | 4,000 |
| **カ行** | |
| ガンフォース | 3,000 |
| カプコンスポーツクラブ | 25,000 |
| ガンネイル | 3,000 |
| ガンダーラ | 15,000 |
| 海底大戦争 | 13,000 |
| ギャルズパニック | 2,000 |
| ギャルズパニックIII | 8,000 |
| キャプテンコマンド | 4,000 |
| キャプテンアメリカ | 3,000 |
| キングオブドラゴン | 4,000 |
| グリッドシーカー | 8,000 |
| クライムファイターII | 3,000 |
| クライムシティー | 3,000 |
| 剣豪 | 4,000 |
| ゴールデンアクスII(4P) | 22,000 |
| 豪血寺一族II | 9,000 |
| 豪血寺一族III | 17,000 |
| 極上パロディウス | 5,000 |
| **サ行** | |
| サッカースーパースター(ケーブル付) | 20,000 |
| サンセットライダーズ | 8,000 |
| サンダードラゴンII | 8,000 |
| サイレントドラゴン | 3,000 |
| サボテンボンバー | 2,000 |
| サンドスコーピオン | 2,000 |
| ジオストーム | 9,000 |
| ジョー＆マック | 3,000 |
| ジョー＆マックリターンズ | 7,000 |
| シンプソンズ | 4,000 |
| ジャッキーチェン | 20,000 |
| ジャスティス学園 | 75,000 |
| 上海 | 5,000 |
| 上海II | 13,000 |
| 上海III | 8,000 |
| JJスコーカーズ | 8,000 |
| G.Iジョー | 15,000 |
| CPS-II マザー | 15,000 |
| ストリートファイタームービー | 13,000 |
| ストリートファイターII | 3,000 |
| ストリートファイターII' | 3,000 |
| ストリートファイターII'T | 4,000 |
| ストリートファイターEX | 20,000 |
| ストリートファイターEXプラス | 22,000 |
| ストIIIセカンド | 28,000 |
| ストライカー1945II | 35,000 |
| ストームブレード | 12,000 |
| スノーブラザーズII | 8,000 |
| スノーブラザーズ | 3,000 |
| スターグラディエーターII | 100,000 |
| スカルファング | 3,000 |
| スパイダーマン 4P | 9,000 |
| スーパーパズルファイターIIX | 20,000 |
| セイブカップサッカー | 3,000 |
| セクシーパロディウス | 12,000 |
| セーラームーン | 10,000 |
| ゼロチーム | 10,000 |
| 戦国エース | 6,000 |
| 戦国ブレード | 7,000 |
| 戦球 | 20,000 |
| ソウルエッジ | 10,000 |
| ソウルエッジII | 20,000 |
| ソルディバイド | 10,000 |
| ソニックウイングLMT | 7,000 |
| **タ行** | |
| ダブルウイング | 3,000 |
| ダンクドリーム95 | 3,000 |
| タンクフォース | 18,000 |
| ダイエットGOGO | 3,000 |
| タンブルポップ | 3,000 |
| ダンジョンズ＆ドラゴンズII | 30,000 |
| ダンジョンズ&ドラゴンズII(ソフト) | 15,000 |
| ダダンダーン | 7,000 |
| 大砦牌 | 2,000 |
| 大王 | 8,000 |
| 中国龍II | 20,000 |
| 中国龍IIIスペシャル | 50,000 |
| ツインイーグルII | 11,000 |
| 鉄拳 | 12,000 |
| 鉄拳2 | 12,000 |
| 鉄拳2B | 22,000 |
| 鉄拳3 | 88,000 |
| ドラグーンマイト(キック線) | 18,000 |
| ドラゴンボールZ(バンプレ) | 7,000 |
| ドラゴンボールZII | 12,000 |
| 闘魂列伝3 | 50,000 |
| 闘姫伝承(エンジェルアイズ) | 8,000 |
| 首領蜂 | 25,000 |
| 怒首領蜂 | 48,000 |
| 牌砦II | 2,000 |
| **ナ行** | |
| ナイトスラッシャー | 18,000 |
| ナックルバッシュ | 6,000 |
| ナムコクラシックI | 8,000 |
| ナイツオブジラウンド | 4,000 |
| **ハ行** | |
| バッキーオヘア | 9,000 |
| バツグン | 4,000 |
| ハットトリックヒーロー93 | 6,000 |
| バイオレントストーム | 15,000 |
| バイパーフェーズ1 | 18,000 |
| バトルサーキット | 28,000 |
| バトルサーキット(ソフト) | 12,000 |
| バーサスネットサッカー(ケーブル付) | 50,000 |
| パン3 | 7,000 |
| ハイパーアスリート | 4,000 |
| バーチャファイター2(基板) | 7,000 |
| バーチャコップ(基板) | 48,000 |
| ビーラップボーイ | 8,000 |
| ヒーデットバレル | 6,000 |
| ファイナルスターフォース | 3,000 |
| フック | 7,000 |
| ブラッディーロア | 35,000 |
| ファンキージェット | 3,000 |
| ブラッドブラザーズ | 5,000 |
| プレミアサッカー | 5,000 |
| ファイナルラップR | 5,000 |
| ファイナルロマンスR(H付) | 30,000 |
| 富士山バスター | 3,000 |
| ヘブンズゲート | 15,000 |
| ポケットファイター | 25,000 |
| ホットギミック(H付) | 55,000 |
| ボンバーマンワールド | 9,000 |
| ボンバーマン | 2,000 |
| ポケットギャルDX | 7,000 |
| **マ行** | |
| マッドシャーク | 7,000 |
| マクロス | 3,000 |
| マクロスプラス | 18,000 |
| マイルスマイル | 3,000 |
| マーシャルチャンピオン | 3,000 |
| マッハブレイカー | 7,000 |
| マジンガーZ | 3,000 |
| ミスティックウォリアーズ | 12,000 |
| MSH VS SF | 35,000 |
| MSH VS カプコン | 70,000 |
| メタモルフィックフォース | 12,000 |
| メジャータイトルII | 6,000 |
| **ラ行** | |
| 雷電ファイターII | 50,000 |
| 雷電DX | 16,000 |
| 雷電ファイター | 30,000 |
| 雷電II | 13,000 |
| 雷電 | 3,000 |
| ライトブリンガー | 8,000 |
| ラッドモビール(基板) | 10,000 |
| 龍神 | 3,000 |
| リベログランデ | 50,000 |
| リーグマン | 10,000 |
| リーサルエンフォーサス(基板) | 6,000 |
| リーサルエンフォーサスII(基板) | 20,000 |
| レジオネア | 6,000 |
| レイストーム | 11,000 |
| ロックマン | 3,000 |
| **ワ行** | |
| ワールドラリー | 13,000 |
| 湾岸戦争 | 9,000 |
| **ネオジオ** | |
| 将棋の達人 | 10,000 |
| ティンクルスタースプライツ | 10,000 |
| ビッグトーナメントゴルフ | 10,000 |
| KOF97 | 6,000 |
| ブレイカーズ | 6,000 |
| ネオボンバーマン | 4,000 |
| ダンクドリーム | 2,000 |
| ダブルドラゴン | 3,000 |
| キングオブファイター95 | 1,000 |
| 得点王III | 2,000 |
| キングオブファイター96 | 500 |
| ソニックウイングII | 2,000 |
| ソニックウイングIII | 3,000 |
| ネオジオハード(1スロ 大) | 7,000 |
| ネオジオハード(1スロ 中) | 9,000 |
| ネオジオハード(1スロ 小) | 11,000 |
| ネオジオハード(2スロ) | 11,000 |

# 業務用基板等の販売表です。家庭用は扱っておりません。

## 販売表です

**業者必見!!大型筐体からプライズ機まで買取り・販売中**

○電話・FAXでお気軽に相談下さい。

**好評につき筐体も販売中!!**

○エアロシティ、アストロシティ等、在庫有り。
○電話・FAXでお気軽に相談下さい。

## パナツイン・パナカスタム・コンポAV取扱店!!

- ●代引き出来ない商品もあります。また代引きの際は手数料もお払い下さい。商品は全て着払いで発送致します。
- ●故障以外の返品は一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話がない場合の返品は故障と認めませんのでご了承下さい。
- ●基板の価格、在庫は常に動いております。最新基板リストは80円切手2枚同封の上、GM係までお手紙ください。
- ●来社の際は、必ず担当に伝えた後来社下さい。
- ●当店の価格は全て消費税は含まれておりません。
- ●届きました商品の納品書等は必ず目を通して下さい。
- ●商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。
- ●商品内容の質問にはお答えいたしかねます。ご了承下さい。

## ●法人ローン可能!!

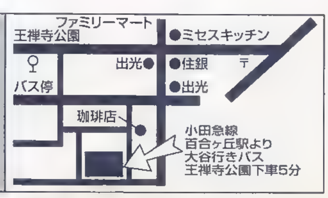
| | |
|---|---|
| **カプコンPCB** | |
| アタックス | ¥3,000 |
| ナイツオブザラウンド | ¥12,000 |
| キャプテンコマンド | ¥15,000 |
| SFIIIセカンド | ¥40,000 |
| D&D(SUB) | ¥13,000 |
| クイズ七色ドリームス(SUB) | ¥4,000 |
| ヴァンパイアセーバー(SUB) | ¥3,000 |
| ヴァンパイアセーバー2(SUB) | ¥4,000 |
| ヴァンパイアハンター2(SUB) | ¥4,000 |
| ウォーザード(ソフト) | ¥5,000 |
| SFIII(ソフト) | ¥8,000 |
| ウォーザード | ¥18,000 |
| **タイトーPCB** | |
| スーパーライダー | ¥15,000 |
| ピット＆ラン(H付) | ¥3,000 |
| チャイニーズヒーロー | ¥3,000 |
| クイズ人生劇場(F2込) | ¥3,000 |
| メタフォックス | ¥12,000 |
| Gダライアス | ¥18,000 |
| マジカルデート | ¥8,000 |
| インベーダーDX | ¥3,000 |
| パズニック | ¥3,000 |
| ウォリアブレード(H付) | ¥8,000 |
| パズルボブル3(SUB) | ¥3,000 |
| プチカラット(SUB・レバー可) | ¥3,000 |
| アルカノイドリターンズ(SUB・レバー可) | ¥3,000 |
| マジカルデート | ¥10,000 |
| きらめきスターロード(SUB) | ¥10,000 |
| **ナムコPCB** | |
| ギャラガ | ¥3,000 |
| ゼビウス | ¥4,000 |
| フォゾン | ¥32,000 |
| ドラゴンバスター | ¥15,000 |
| モトス | ¥20,000 |
| パック＆パル | ¥30,000 |
| ワンダーモモ | ¥38,000 |
| 子育てクイズ2 | ¥3,000 |
| ワースタ93 | ¥3,000 |
| バーニングフォース(ROM) | ¥10,000 |
| **セガPCB** | |
| テトリス | ¥3,000 |
| ゴールデンアクスII2P | ¥28,000 |
| コットン | ¥17,000 |
| ファンタジーゾーン | ¥17,000 |
| ガルディア(H付) | ¥10,000 |
| ダークエッジ(SUB・4PSUB無) | ¥3,000 |
| 全日本プロレス(カセット) | ¥3,000 |
| 花組対戦コラムス(カセット) | ¥3,000 |
| コットン2(カセット) | ¥3,000 |
| ファインドラブ(カセット) | ¥3,000 |
| まるちゃんDEグー(カセット) | ¥3,000 |
| VF3(基板のみ) | ¥55,000 |
| バーチャロン(SUB) | ¥12,000 |
| デッド オア アライブB(SUB) | ¥10,000 |
| ラストブロンクス(SUB) | ¥9,000 |
| ソニックファイター(SUB) | ¥9,000 |
| **コナミPCB** | |
| システムGX(ソフト付) | ¥8,000 |
| ハイパーオリンピック(H付) | ¥8,000 |
| スーパーバスケット(H付) | ¥5,000 |
| ツタンカーム | ¥12,000 |
| サ・ハスラー | ¥15,000 |
| ウイニングスパイク | ¥12,000 |
| ときメモ対戦ぱずるだま(SUB) | ¥3,000 |
| 対戦とっかえだま(SUB) | ¥3,000 |
| ハイパーオリンピックIN長野 | ¥8,000 |
| ウエディングラプソディー | ¥5,000 |
| 飛べポリスターズ | ¥10,000 |
| **データーPCB** | |
| 魔境戦士(P無) | ¥3,000 |
| ウルフファング | ¥10,000 |
| チャイナタウン | ¥18,000 |
| **その他PCB** | |
| 怒号層圏(P無) | ¥15,000 |
| 怒(P無)(H付) | ¥10,000 |
| ファイティングサッカー | ¥3,000 |
| レイダース5(H付) | ¥45,000 |
| ぺんぎんくんウォーズ | ¥18,000 |
| さるかにハムゾー | ¥18,000 |
| 底抜け対戦ゲーム | ¥15,000 |
| メガシステム32(ソフト付) | ¥12,000 |
| トップローラー(H付) | ¥18,000 |
| ファイヤートラップ | ¥4,000 |
| ザ・ディープ | ¥10,000 |
| クイズ学園パラダイス | ¥3,000 |
| キャノンダンサー | ¥12,000 |
| ロードランナーIV | ¥15,000 |
| ボンバーマンワールド | ¥17,000 |
| Mr.Doユニコーン | ¥10,000 |
| Mr ジャン | ¥8,000 |
| 美少女戦士セーラームーン | ¥23,000 |
| クイズセーラームーン | ¥18,000 |
| オニ | ¥15,000 |
| SDガンダムネオバト | ¥7,000 |
| ロジックプロII | ¥3,000 |
| エスパイアル(H付) | ¥10,000 |
| サイバーン | ¥35,000 |
| サイバーン(ソフト) | ¥25,000 |
| でろーんでろでろ | ¥8,000 |
| テキパキ | ¥6,000 |
| もうじゃ | ¥3,000 |
| パズル番長 | ¥3,000 |
| ぷろっけん | ¥3,000 |
| ぷるるん | ¥3,000 |
| アクアリウム | ¥3,000 |
| オーマイガー | ¥3,000 |
| サルカニハムゾー(SUB・パドル付) | ¥12,000 |
| サルカニハムゾー(SUB・レバープレイ可) | ¥3,000 |
| ギャロップレーサーII | ¥18,000 |
| **麻雀PCB** | |
| ジャンピューターSP(BET) | ¥45,000 |
| スーパーリアル麻雀P7 | ¥38,000 |
| スーパーリアル麻雀P7(ソフト) | ¥20,000 |
| 雀々パラダイス | ¥18,000 |
| 雀々しましょ(SUB) | 5,000 |
| ハイパーリアクションII | ¥18,000 |
| E雀ハイスクール(SUB) | ¥8,000 |
| 麻雀若草物語 | ¥10,000 |
| ヴァーチャル麻雀(カセット) | ¥3,000 |
| 麻雀同級生 | ¥5,000 |
| レモンエンジェル | ¥5,000 |
| 雀神プラス(BET) | ¥45,000 |
| 花牡丹(BET) | ¥40,000 |
| スーパーリアル麻雀PV | ¥3,000 |
| **ネオジオ** | |
| R餓狼伝説2(海外) | ¥18,000 |
| ブレージングスター | ¥15,000 |
| ティンクルスタースプライツ | ¥18,000 |
| 月華の剣士 | ¥5,000 |
| ネオMr.Do | ¥6,000 |
| エクスチェンジャー | ¥3,000 |
| ステークスウィナーII | ¥3,000 |
| マジカルドロップIII | ¥5,000 |
| **奉仕品**<br>(1万円以上お買い上げの方に限ります)<br>(個数に制限は有りません。幾つでも可) | |
| 対戦ぱずるだま(SUB) | ¥100 |
| 沙羅曼蛇2(SUB) | ¥200 |
| ときメモ対戦ぱずるだま(SUB) | ¥300 |
| リッジレーサー(ROM) | ¥500 |
| スズカ8アワーズ(ROM) | ¥500 |
| ワースタ90(ROM) | ¥100 |
| ワースタ93(ROM) | ¥100 |
| ワールドコート(ROM) | ¥300 |
| ぷよぷよSUN(カセット) | ¥200 |
| コラムス97(カセット) | ¥200 |
| コットンII(カセット) | ¥500 |
| 全日本プロレス(カセット) | ¥500 |
| P-47エース(SUB) | ¥1,000 |
| テトリスプラス(SUB) | ¥1,000 |
| スーチーパイII(SUB) | ¥500 |
| アルカノイドリターンズ(SUB・レバー可) | ¥500 |
| サルカニハムゾー(SUB・レバープレイ可) | ¥400 |
| ニューマンアスレチック(SUB) | ¥500 |
| モンスタースライダー(SUB) | ¥300 |
| 中国龍II(カセット) | ¥800 |
| 戦球(SUB) | ¥1,000 |
| ステークスウイナーII | ¥1,000 |
| F1ドリーム | ¥500 |
| スラップショット | ¥400 |
| ゴルフィンググレイツ(P無) | ¥300 |
| ヴァーチャボーリング(P無) | ¥100 |
| パワフルプロ野球 | ¥500 |
| クラッチヒッター | ¥500 |
| レッスルフェスト | ¥500 |
| エキサイティングアワー | ¥500 |
| F1GP | ¥500 |
| エメラルディア | ¥1,000 |
| コズモギャングザパズル | ¥1,000 |
| S・ワールドコート | ¥1,000 |
| クイズ島 | ¥1,000 |
| 所さんのまーまーじゃん | ¥200 |
| フラッシュポイント | ¥1,000 |
| ななめでマジック | ¥300 |
| バンバンボール | ¥300 |
| ハットリス | ¥1,000 |
| 能力向上委員会 | ¥300 |
| プニッキーズ | ¥2,000 |
| IQブロック | ¥300 |
| バルーンブラザーズ | ¥1,000 |
| アルカノイド(P無) | ¥2,000 |
| マジカルドロップ | ¥500 |
| クイズ宿題を忘れました | ¥200 |
| クイズTV合衆国Q&Q | ¥200 |
| めくるめくストーリー | ¥200 |
| 子育てクイズ | ¥400 |
| 子育てクイズ2 | ¥1,000 |
| 早押し王座決定戦 | ¥200 |

**営業時間**
**10:00〜19:00**
**定休日**
**日曜・祝日**

**SUN CO., LTD.**

**(有)サンカンパニー**

神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1 TEL.044-954-9459 FAX.044-966-8287



# 皆様に親しまれて16年!16TH フェア!!

**リスト以外にも豊富に取揃えてあります。**　**情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。**　**サマーバーゲン開催中**

**アイレム**
- R-TYPE Ⅱ　10K
- スパルタンX　10K
- 迷宮島・妖獣伝　各5K
- イメージファイト　10K
- ビジランテ・大工の源さん　各3K
- カプセルインベーダー　18K
- ロードランナー1・Ⅳ　各18K
- 〃 〃 Ⅱ・Ⅲ　各15K
- 銀河帝国の逆襲　15K

**SNK**
- ネオジオ実務用
- MV-1 基板　18K
- ネオジオMVSカセット
- 各種　格安
- ☆☆☆特報☆☆☆
- MV-1用メモリーカードスロット
- 基板、ハーネス一式　10K
- メモリーカード（新品）　2枚付

**カプコン**
- 魔界の冒険Ⅱ、Q&D　各3K
- 1942・ハルカス　各8K
- 1943　15K
- ストリートファイター　15K
- SF-Ⅱ　5K
- SF-Ⅱ　ダッシュ　6K
- 〃　ターボ　8K
- USネイビー　18K
- チキチキボーイ　25K
- マジックソード　18K
- ナイツオブザラウンド　15K
- 天地を喰らう　15K
- CPⅡ 各種　格安

**TOA PLAN**
- ゴークス（レバー対応）　2K
- ドギューン　10K
- V-5　8K

中古基盤は、**全商品消費税込みです**

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、　(1)現金書留
　(2)代引宅配便(ヤマト便)があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
　1万円 以上は不要。
　※COMBO　AV専用の
　　中間ハーネスは2Kです。
**分割払い（頭金なし）始めました**

**詳細はお問合わせ下さい。**
## 基板高価買入

**コナミ**
- グラディウス（電源H付）　20K
- 〃 〃 Ⅱ　20K
- 〃 〃 Ⅲ　25K
- スーパーヘリ・コブラ (C)　5K
- パロディウスだ、出たなツインビー
- ヘクシオン　各3K
- クライムファイター　10K
- 〃 〃 2　12K
- 魔獣の王国　38K
- Q-ハート　68K
- キューブリック　28K
- サーカスチャーリー　8K
- GX ROMボード　格安　1K~

**ジャレコ**
- プラスアルファ　28K
- セイントドラゴン（天聖龍）　5K
- P-47エイシス、湾岸戦争、ゲーム天国、グラディア、エンゼルキッス、スーチーパイⅡ（ロム）各1K
- メガシステムマザー　格安

**テコ**
- 空手道・ロボコップ　各 5K
- ダークシール　8K
- ドラゴン忍者　7K
- クルードハスター　5K
- コブラコマンド　5K
- プロゴルフ・テニス　各3K
- マジカルドロップ　2K
- 〃 〃 +1　5K
- 大相撲　5K

**セガ**
- フリッキー　18K
- ファンタジーゾーン　15K
- タイムスキャナー16B　10K
- カルテット 2 16A　15K
- ぷよぷよ、テトリス　各2K
- コラムス2、コラムス　各2K
- ボナンザブラザーズ(S24)　10K
- シャドーダンサー、忍　各5K
- テディボーイブルース　28K
- 青春スキャンダル　25K
- アップンダウン　28K
- ピットホールⅡ　28K
- ワンダーボーイ(C)ペンゴ(C)　各3K
- モンスターランド　15K
- トランキライザーガン、N-SUB
- 平安京エイリアン、他
- バーチャーファイター2
- 詳細は情報FAX（下記）を見て…

**タイトー**
- スペースインベーダー　25K
- クイックス 純正　18K
- アルペンスキー　25K
- ジャングルキング　25K
- ドクタートッペル探検隊　5K
- べんべろべー　15K
- メイズオブフロット　3K
- 中華大仙、励星会団　各5K
- 飛燕の拳　18K
- バブルボブル　12K

**その他（セガ続き）**
- 飛翔鮫（F.SHARK）　5K
- 究極タイガー　8K
- アルカノイド S付　3K
- 〃 リベンジー S付　5K
- ヴォルフィード　2K
- パズニック、フリップル　各2K
- ダッシュ野郎　15K
- フォーティ ラブ　8K
- イクジーザス　12K
- 女三四郎　15K
- フィールドゴール　38K
- フロントライン　5K
- リンクレイジ、　5K
- 黄金の城　18K
- TUBE-IT（ロケVer.）
- パズル、インストテップなし15K

**F-2 マザーボード他**
プリルラ38K・メタルブラック25K・ガンフロンティア30K・ミズハク大冒険 5K・キャメルトライ センサー付15K・島騎クエスト5K・ダイノレックス5K・忍者キッス5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 5K、ルナーク5K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー　3K（大基板）
**F3-Sub**カートリッジ
0.5Kより各種
　、各種格安　F3マザー特価

**テクモ**
- アルゴスの戦士　18K
- スターフォース　15K
- 雷牙　10K
- サンダートラゴン　10K
- ボンジャック　15K
- がんばれギンくん　5K
- スイマー　15K

**テクノス**
- くにお君　6K
- ダブルドラゴン　3K
- ドッチボール　2K

**ニチブツ**
- アームド エフ　5K
- テラクレスタ（FM音源版）　8K
- 五目ならべ（麗豚）　5K
- クレージークライマー(C)　18K
- ムーンクレスタ (C)　12K
- ムーンエイリアンP-Ⅱ　8K
- フリスキートム　98K

**UPL**
- タスクフォースハリアー　5K
- ムスタンク　8K
- アクロバットミッション　8K

**ユニバーサル**
- スナップジャック　12K
- コスミックアベンジャー　28K
- ミスターDO　15K
- Mr.Do ユニコーン　12K
- Mr.Do ワイルドライド　15K
- ジャンピングジャック　18K

**ナムコ**
- ナムコクラッシックVol1　15K
- 〃 〃 Vol2　25K
- マーベルランド　18K
- アサルト　パネル付　20K
- パックマニア　25K
- ドラゴンスピリット　28K
- 子育てクイズマイエンゼル　2K
- 〃 〃 2　3K
- 源平討魔伝　20K
- ローリングサンダー　38K
- グロブダー　25K
- マッピー　15K
- ギャプラス　8K
- ドルアーガの塔　20K
- エメラルディア　3K
- F/A　10K
- スーパーワールドコート　3K
- ニューラリーX (C)　10K
- ニューマンアスレチック　10K
- ゼビウス　10K
- ディグダグ　ギャラガ　各5K
- パックギャル　8K
- パックマン (C)　5K
- ギャラクシアン (C)　5K

サマーバーゲン
　開催中
最新
　中古基板情報は
　　FAXで！

**その他**
- サファリーラリー　80K
- パイプドリーム　5K
- ウルトラマン・クラックス　各2K
- ミサイルコマンドS付　68K
- 五月隊、遠藤貴族　各2K
- ポラックス　2K
- サーカス（風船割り）　80K
- センティピード　38K
- フェニックス　10K
- クレージーコンク　15K
- スンスンブロック　88K
- Qハート　68K
- ヨットマン　88K
- ハンハンカー　15K
- ニュージグザグ　10K
- ハーディ　12K
- ホレンチ　18K
- キャプテンスタントマン　18K
- シルバーランド　28K
- ベラチャン　38K

中古・新品 各種 あります。詳細はFAX情報をご覧下さい
任天堂 VSボード ☆ 格安 各種 格安 販売中

**麻雀**
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル（ハーネス付）は、6K
アイドル麻雀心速員、ファンクラブ夏時間、麻雀プライテー、ズームイン、麻雀大予言、おるとん麻雀、早くやってよ、麻雀学園、クッとE雀、大人の麻雀、各1Kトリプルウォース、クラブ90、他、パニックスタジアム、雪の舞、　各2K
スーパー0禁止　8Kスーパーリアル用3K　スーパーリアルⅣ5K　スーパーリアルV3K

## 大型機の迫力が家庭で

- ダライアス（3画面）　58K〇
- サンダーブレード　（特）　8K
- アフターバーナー　Ⅱ　（特）　8K
- ギャラクシーフォースⅡ　（特）　20K〇
- ストライクファイター　（特）　20K〇
- スターブレード　V21（特）　18K
- エアーコンバット　V21（特）　18K
- ソルバルウ　V21（特）　18K
- ギャラクティックストーム　18K〇
- ナイトストライカー　38K〇
- ウォーリアブレード　8K

各TV出力の切替えスイッチ（3画面の1つを出力）TVは、1台でOK！
二画面切替えハーネス付
COMBO AV
専用ハーネス 付
二画面切替えハーネス付
COMBOAVの3トリガーを押すことに画面が変わります、操作性抜群（TVは1台でOK）2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意　〇印のPCBはCOMBO AVの標準装備で動作します。他のコントロールBOXでは動作不良の場合もあります。他の大型はコンボ以外で鳴音声アンプ必要（+2K）　他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

**COMBO AVをお買上げの方に、ゲーム基板（JAMMAコネクター）+JAMMAハーネスをサービス**

中古基盤は**全商品消費税込みです**

サマーバーゲン開催中　サマーバーゲン開催中　サマーバーゲン開催中　サマーバーゲン開催中

## 通信販売専門店　ヤマト宅急便にてお届けいたします

定休日　日曜日（祝日は営業）
電話受付　午後1時～午後7時

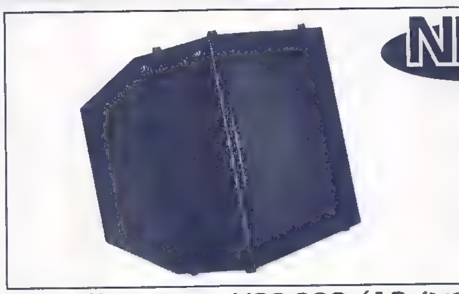
---

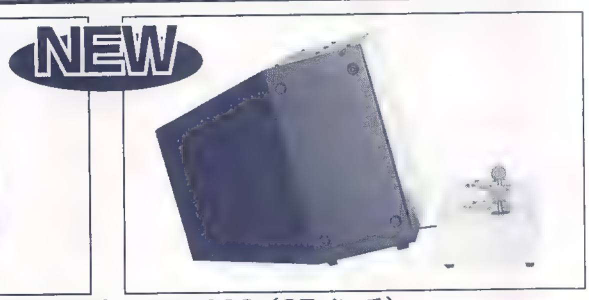
# 20インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

## 入力はRGB21PIN
## （各種家庭用ゲーム機もOK）

■ 仕様　（本体保証 1カ年）
- ◇ スチール製キャビネット入り　◇ 15,24kHz両用
- ◇ 20インチ 日立製ブラックフェイス ブラウン管
- ◇ サイズ(W)480×(H)480×(D)460mm 28kg
- ◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
  - ※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
- ◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
- ◇ **20インチ新品価格¥58,000**（税・送料別）
  - 中古18インチ、25インチもあります。






中古価格（税・送料別）¥38,000（18インチ）　¥58,000（25インチ）

**20インチモニター+コンボAVセット**
**¥78,000**（税・送料別）
JAMMAハーネス+サービス基板、付

**★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX＝"COMBO AV"★高画質なS端子対応**

**すべてが標準装備**（本体保証1ヶ年）
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2·4·8方向切換付ジョイスティック
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。




映像信号（シンクロ）より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速（MAX60発/秒）でオートトリガーを利用できます。　ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

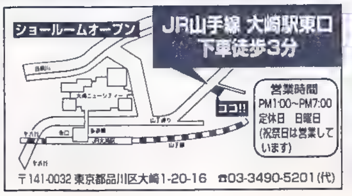
**12ボタン全てオートトリガー可。**
**60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー**

**中古基板情報はFAXで!24時間OK!**
●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

## 新型コンボAV発売中!!
"コンボAV"（12ボタン）
●Vタイプ
（S端子、ビデオ対応）…¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売……¥2,000

満足のいく性能で安心価格

ショールームオープン　JR山手線 大崎駅東口 下車徒歩3分




〒141-0032 東京都品川区大崎1-20-16　☎03-3490-5201(代)

**(株)キョーワ インターナショナル**
〒141-0032 東京都大崎郵便局私書箱11号
（東京都品川区大崎1-20-16）
TEL.03-3490-5201(代)
FAX.03-5496-1047

# 秋葉原にゲームジャンクショップ

その名も… ジーフロント

# G-FRONT

来店歓迎

## MENUは日替わり、鮮度のいいものそろってます

| | |
|---|---|
| 新紅郎無双剣 | 200 |
| ステークスウイナー | 200 |
| 得点王 | 200 |
| ベースボールスターズ2 | 200 |
| ワーヒーJET | 200 |
| KOF94 | 500 |
| キングオブモンスターズ | 500 |
| フットボールフレンジー | 500 |
| 麻雀狂列伝 | 500 |
| ASO2 | 1,000 |
| ガンガン行進曲 | 1,000 |
| スラッシュラリー | 1,000 |
| リーグボウリング | 1,000 |
| スーパースト2 | 2,000 |
| ストゼロ | 2,000 |
| バンパイアハンター | 2,000 |
| ラストリゾート | 2,000 |
| トップハンター | 2,500 |
| バイバイアセイバー | 2,500 |
| フライングパワーディスク | 2,500 |
| X-MEN | 3,000 |
| カプコンワールド2 | 3,000 |
| スド2X | 3,000 |
| ストゼロ2 | 3,000 |
| 天外魔境真伝 | 3,000 |
| ニンジャマスターズ | 3,000 |
| バンパイア | 3,000 |
| ミラクルアドベンチャー | 3,000 |
| KOF96 | 4,000 |
| サムライ天草降臨 | 5,000 |
| 神凰拳 | 5,000 |
| 月華の剣士 | 6,000 |
| バンパイアセイバー2 | 6,500 |
| サイバーボッツ | 7,000 |
| 虎への道 | 7,000 |
| ソニックウイングス3 | 8,000 |
| ダンクドリーム | 8,000 |
| 風雲黙示録 | 8,000 |
| マーブルスーパーヒーローズ | 8,000 |
| USネイビー | 9,000 |
| 天地を喰らう2 | 10,000 |
| ショックトルーパーズ | 12,000 |

| | |
|---|---|
| ファイナルファイト | 12,000 |
| マジカルドロップ3 | 12,000 |
| メタルスラッグ | 12,000 |
| キングオブドラゴンズ | 13,000 |
| エリア88 | 15,000 |
| ストライダー飛竜 | 15,000 |
| バース | 15,000 |
| KOF97 | 18,000 |
| バトルサーキット | 18,000 |
| D&D | 20,000 |
| ポケットファイター | 20,000 |
| CP2マザー | 25,000 |
| D&D2 | 25,000 |
| ウォーザード | 28,000 |
| ストリートファイター3 | 28,000 |
| エイリアンVSプレデター | 30,000 |
| RB餓狼伝説スペシャル2 | 30,000 |
| ネオジオカップ98 | 35,000 |
| ストリートファイターEX | 38,000 |
| スト3セカンド | 48,000 |
| スポーツクラブ | 55,000 |
| アルカノイドリターンズ | 200 |
| イントロドンドン | 200 |
| ばくばくアニマル | 200 |
| パズルボブル2 | 200 |
| パズルボブル2X | 200 |
| ファイナルアーチ | 200 |
| ファンキーヘッドボクサーズ | 200 |
| ぷよぷよSUN | 200 |
| ゲーム天国 | 500 |
| 逆鱗弾 | 500 |
| ゴールデンAXEデュエル | 500 |
| デカスリート | 500 |
| パズルボブル3 | 500 |
| ハットトリックヒーロー95 | 500 |
| 究極タイガー2 | 500 |
| あっかんべーだー | 1,000 |
| カイザーナックル | 1,000 |
| コンバットライブス | 1,500 |
| 蒼穹紅蓮隊 | 1,500 |
| ダイナマイト刑事 | 1,500 |
| ダブルドラゴン3 | 1,500 |

| | |
|---|---|
| 紫炎龍 | 1,500 |
| ダライアス外伝 | 2,000 |
| くにおくんのドッジボール部 | 3,000 |
| テトリスプラス | 3,000 |
| パックマニアROM | 3,000 |
| 花組対戦コラムス | 3,000 |
| バルーンブラザース | 3,000 |
| トップランキングスター | 4,000 |
| リングの王者 | 4,000 |
| くにお君 | 6,000 |
| ときめもパズル玉 | 6,000 |
| ツインビーヤッホー | 7,000 |
| 霊界導士 | 7,000 |
| ウイニングスパイク | 8,000 |
| ガンフォース | 8,000 |
| 奇々怪界 | 8,000 |
| クルードバスター | 8,000 |
| 上海万里の長城 | 8,000 |
| ビットファイター | 8,000 |
| 富士山バスター | 8,000 |
| プライマルレイジ | 8,000 |
| ボンビングワールド | 8,000 |
| カルノフ | 10,000 |
| ガンダムEXレビュー | 10,000 |
| サイレントドラゴン | 10,000 |
| システム32マザーボード | 11,000 |
| DJ-BOY | 12,000 |
| プチカラット | 12,000 |
| きらめきスターロード | 13,000 |
| Mr.五右衛門 | 15,000 |
| ナムコクラシック | 15,000 |
| 大江戸ファイト | 18,000 |
| 闘姫伝承 | 18,000 |
| フック | 18,000 |
| ガイアポリス | 20,000 |
| 銀河任侠伝 | 20,000 |
| ジオストーム | 20,000 |
| マッハブレイカーズ | 20,000 |
| ナムコクラシック2 | 23,000 |
| バーチャファイター2.1 | 30,000 |
| バーチャ3 | 55,000 |
| F3マザー | 58,000 |

| | |
|---|---|
| ゴークス | 1,000 |
| ススメ対戦ぱずるだま | 1,000 |
| パワフルプロ野球 | 1,000 |
| コズモパズル | 1,500 |
| オーマイガ | 1,800 |
| マジカルドロップ | 1,800 |
| 五月陣戦 | 2,000 |
| ななめでマジック | 2,000 |
| フリップル | 2,000 |
| だるま道場 | 3,000 |
| パルキューブ | 3,000 |
| パロディウスだ | 3,000 |
| 火激 | 3,000 |
| ロジックプロ2 | 3,000 |
| ぐっすんおよよ | 3,500 |
| スカイスマッシャー | 3,500 |
| 大旋風 | 3,500 |
| STG | 4,000 |
| タイガーヘリ | 4,000 |
| ぷろっけん | 4,000 |
| MJ112 | 5,000 |
| エクセライザー | 5,000 |
| クオース | 5,000 |
| テキパキ | 5,000 |
| 上海 | 5,000 |
| エアウルフ | 6,000 |
| がんばれギンクン | 6,000 |
| 雷牙 | 8,000 |
| ゼロウイング | 8,000 |
| 達人 | 8,000 |
| ドンデンラバー | 8,000 |
| 飛翔鮫 | 8,000 |
| ブイファイブ | 8,000 |
| ロジックプロ | 8,000 |
| スカルファング | 8,800 |
| R-TYPE2 | 10,000 |
| エアデュエル | 10,000 |
| ガンバード | 10,000 |
| 究極タイガー | 10,000 |
| 戦国エース | 10,000 |
| まじかるでーと | 10,000 |
| ウルフファング | 12,000 |

| | |
|---|---|
| マクロス | 12,000 |
| まじかるでーとEX | 12,000 |
| 雷電 | 12,000 |
| 雷神 | 13,000 |
| 上海3 | 15,000 |
| 達人王 | 15,000 |
| ブラックドラゴン | 18,000 |
| スターフォース | 20,000 |
| バーニングフォース | 20,000 |
| ラヴィオレプス | 22,000 |
| Gダライアス | 24,800 |
| ストライカーズ1945 | 25,000 |
| ドラゴンスピリット | 25,000 |
| バトルガレッガ | 25,000 |
| 雷電DX | 25,000 |
| GダライアスVER2 | 28,000 |
| 魚ポコ | 28,000 |
| ダンシングアイ | 30,000 |
| 首領蜂 | 33,000 |
| フェリオス | 40,000 |
| エアガイツ | 90,000 |
| レッスルフェスト | 200 |
| ワールドカップ90 | 200 |
| アイドル麻雀放送局 | 300 |
| 麻雀個人教授 | 300 |
| 麻雀ファンクラブ | 300 |
| まーまーじゃん | 300 |
| AV麻雀 | 500 |
| P4(SUB) | 500 |
| アイドル麻雀 | 500 |
| 学問のすすめ | 500 |
| 廊下に立ってなさい | 500 |
| スーパーバレー | 500 |
| セカンドラブ | 500 |
| 夏物語 | 500 |
| ねるとん | 500 |
| 花の舞 | 500 |
| はやおしクイズ | 500 |
| ファンクラブ | 500 |
| 麻雀ビタミンC | 500 |
| 雀師 | 500 |
| レディハンター | 500 |

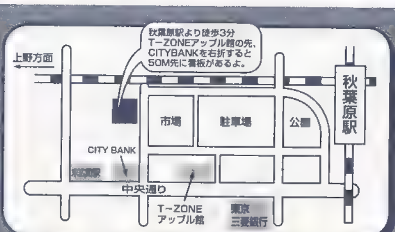
| | |
|---|---|
| F1スーパーラップ | 700 |
| WGP | 700 |
| ウイニングラン | 700 |
| エキゾーストヒート | 700 |
| ファイナルラップ2 | 700 |
| オペレーションウルフ | 1,000 |
| クイズ合衆国 | 1,000 |
| クイズスクランブル | 1,000 |
| ゴーストハンターズ | 1,000 |
| スーパーフォーミュラ | 1,000 |
| スカウトマン | 1,000 |
| タイトルファイト | 1,000 |
| ダイナマイトリーグ | 1,000 |
| パワフルプロ野球 | 1,000 |
| 子育てクイズマイエンジェル | 1,500 |
| キャンバスハンティング | 2,000 |
| ゴルフィンググレイツ2 | 2,000 |
| ドラゴン麻雀 | 2,000 |
| ビーストバスターズ | 2,000 |
| ワイルドパイロット | 2,000 |
| クイズドレミファグランプリ2 | 3,000 |
| 子育てクイズマイエンジェル2 | 3,000 |
| ザ・ハスラー | 3,000 |
| スーパーワールドコート | 3,000 |
| ターミネーター2 | 3,000 |
| 電車でGO! EX ROM | 3,000 |
| パニックスタジアム | 3,000 |
| 麻雀同級生 | 3,000 |
| リアル麻雀P2 | 3,000 |
| P5 | 4,000 |
| トリプルウォーズ | 4,000 |
| 三國志 | 5,000 |
| ウエディングラプソディ | 7,000 |
| ワースタ97 | 8,000 |
| 18インチモニター | 10,000 |
| かぐや姫 | 10,000 |
| クイズセーラームーン | 15,000 |
| ハイパーオリンピックインナガノ | 15,000 |
| じゃんじゃんパラダイス | 18,000 |
| ファイナルロマンス2 | 25,000 |
| 雷陣牌 | 25,000 |
| 銀玉勝負 | 40,000 |

## 取り扱い商品の販売価格例

- ●18インチモニター高解像度　¥10000
- ●18インチモニター高解無し　¥10000
- ●26インチモニターフレーム付き　¥7000
- ●ハーネス作成　¥3000より
- ●バーチャファイター3（電源付）　¥50000
- ●バーチャファイター3tb（電源付）　¥98000

その他、特価品多数ご用意しております。

G−FRONTホームページ開設しました。アドレスは―― www.alles.or jp/˜gfront





G-FRONT
〒101-0021
東京都千代田区外神田4-13-7アヅマビル2F
営業時間　年中無休　AM11:00〜PM7:00
TEL.03-3255-0013　FAX.03-3255-3818

郵 便 は が き

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社

GAMEST ゲーメスト8/30・9/15合併号アンケート
編集部 行

| | |
|---|---|
| (ふりがな)<br>お名前 | 年齢(　　)歳<br>男・女 |
| □□□-□□□□ 電話(　　　　) | |
| 都道府県　市郡区 | |
| 学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください | |
| ご希望の賞品名とその番号　番号　賞品 | |
| ゲーメストは、どこでお買い求めになりましたか? | |

締め切りは8月31日必着

郵 便 は が き

ここに50円
切手をはっ
てください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行
(8/30・9/15合併合)

| | |
|---|---|
| (ふりがな)<br>お名前 | 年齢 (　　) 歳<br>性別 (男・女) ※ |
| ご住所 〒□□□-□□□□ 電話(　　　　) | |
| ※都道府県 | |
| ①＿＿小学校 ( ) 年 ②＿＿中学校 ( ) 年<br>③＿＿高等学校 ( ) 年 ④＿＿大学 ( ) 年<br>⑤＿＿専門学校 ( ) 年 ⑥社会人 ⑦その他 (　　) | |

※の部分は○でお囲みください

# 君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

| | | | |
|---|---|---|---|
| ゲーム名 | | | |
| スコア | PTS. | 月　日 | 達成 |
| 面　数 | | 難易度<br>機数設定 | |
| 備考<br>(タイム・残機) | | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| ゲームセンター | 名前 | | |
| | 住所 | 電話 | |

| | |
|---|---|
| スコアネーム | |
| 得点効率・稼ぎのポイントなど | |

以上のスコアを記録したことを証明します。

| | |
|---|---|
| 店長 | ㊞ |

キリトリ線

8/30・9/15合併号

## GAMEST ゲーメスト誌面アンケート&読者プレゼントハガキ

■ゲーメスト8/30・9/15合併号のアンケート用紙です。アンケートにお答えいただいた方の中から抽選で、120～121ページのプレゼントをさしあげます。表面にご希望の賞品と番号をご記入ください。このプレゼントの締め切りは1998年8月31日必着です。

1:今号のゲーメスト全体の評価をお願いします。10段階評価で、点数が高ければ「良い」、点数が低ければ「悪い」といった評価の方法で点数を付けてください。また、その理由もお答えください。

今号は　　点　理由は

2:今号で面白いと思った記事と、その理由を教えてください。(複数回答でも可)

3:今号でつまらないと思った記事と、その理由を教えてください。(複数回答でも可)

4:今熱中しているゲームは何ですか?

5:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?

6:今号で一番気に入った広告と、その理由を教えてください。

7:アーケードゲームの中から、あなたの好きなキャラクターと、そのキャラクターが登場するゲーム名を教えてください。

8:今号のアイランドに掲載されている、文章ネタ、イラストの中でいちばん気に入った作品を、　P.Nの末尾に付いている番号で答えてください。　文章　イラスト

9:あなたのご意見をご自由に。アイランドへの投稿や、編集部への質問などもどーぞ。

(P.N.　　　　　　　　)

ご協力ありがとうございました

# INFORMATION

## 今号の情報

○バイオハザードの世界を体験できるアトラクションが登場
○月華の剣士 イラスト&4コマを募集中
○ジャパンカードフェスティバル開催
○東京キャラクターショー開催
○バイオハザード フィギュア発売中
○機動戦士ガンダム LD-BOX発売
○スーパーロボット大戦携帯ストラップ発売中

## 新譜情報

今号のおすすめ
○DigiGlooveシリーズ第5弾 鉄拳3 SEVEN REMIXES

○サイキックフォース2012 アーケードサウンドトラックス
○サイキックフォース2012 オーディオドラマVol.1
○探偵陣神宮寺三郎 夢の終わりに サイトロンオリジナルサウンドトラックス
○ダイナマイト刑事2 オリジナルサウンドトラックス

●応募のきまり●
プレゼントに応募するときは、ハガキに「住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーへの意見」を記入して、〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社ゲーメスト編集部 インフォメ係へ。締切は8月30日だ。
※プレゼント当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。
※雑誌公正競争規約によりこの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。ご了承ください。

**●リニューアル！ このインフォメーションコーナーも新たに生まれ変わったってわけ。さらに次号からは新担当に移行するのでそこらの違いに注目してみると面白いかも!?というわけで、巨大彗星を破壊するために宇宙に旅立ちます…って感じでレッツゴー！**

## TOPICS

ヒトに襲われる恐怖…

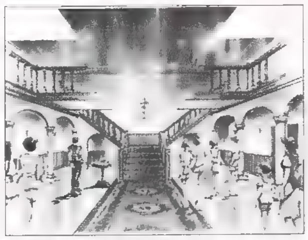
## 『バイオハザード ナイトメア』登場

EVENT

リアルホラーアトラクション BIOHAZARD Nightmare

これからの季節にぴったりな情報だ。超人気ゲームである「バイオ ハザード」をもとにしたホラーアトラクション『バイオハザード ナイトメア』が登場したぞ。

これは日本初の2階建て構造を持つホラーアトラクションだ。あの洋館や世界観が見事に再現されているこのアトラクション、なんと「バイオハザード」制作スタッフの全面監修が入っているのだ。しかも、ここに登場するゾンビたちはすべて人間だというから驚きだ。といっても、別にGウィルスに感染しているわけじゃないぞ。東映の協力でプロの役者さんが扮しているというわけだ。コンピュータで制御され、きまったタイミングでしか動かない昨今の恐怖アトラクションとは一線を画する試みだといえるだろう。このことによって本物のゾンビが襲ってくるのと同じ怖さを味わうことができるぞ。「バイオ ハザード」シリーズファンならば参加するしかないよね！


見覚えのある光景が…

このアトラクションは大阪府吹田市にあるエキスポランド内ピクニック広場特設会場にて開催中だ。入館料金は800円（遊園地入場料は別）となっているぞ。大阪近郊の人はこの夏休みを機会に遊びに行くといいだろう。



今回のシリーズもいい仕事してます!!

## 『RESIDENT EVIL』フィギュア情報

PRESENT

以前、このコーナーで「X-MEN vs. STREETFIGHTER」のフィギュア情報を掲載したことを覚えているかな？

あの「ビデオゲームスーパースターズ」のシリーズに、新たなラインナップが加わったぞ。そのタイトルは『RESIDENT EVIL』。日本では『バイオハザード』といったほうがわかりやすいだろう。

今回は2体セットを4種類紹介してみよう。組み合わせを挙げると、「セーベラス／クリス・レッドフィールド」、「ウェブ スピナー／ジル・バレンタイン」、「キメラ／ハンター」、「フォーレスト スペイアー／マゴットゾンビ」、となっている。どれもゲームではお馴染みのキャラクターだよね。

相変わらず作りが細かいのでちょっと紹介すると、ゾンビ犬は胴体が3つに裂け、大蜘蛛には小蜘蛛が付属、ゾンビにいたっては血溜まりまで付いてくるという徹底ぶりなのだ。これらはすでに発売中なので、気になった人はおもちゃ屋さんへでかけてみよう。それぞれ2体セット1600円（税別）で発売中だ。

さて、今回も発売元の株式会社やまとさんのご厚意により、前述の4セットをプレゼントだ。欲しい人はインフォメ『フィギュアプレゼント』係へガンガン応募しよう。



不朽の名作

## あのファーストがついにLD-BOX化

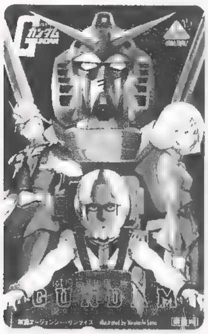
PRESENT

リアルロボットの代名詞的存在である「機動戦士ガンダム」。誰しも一度は搭乗を夢見たはずだ。この「機動戦士ガンダム」が誕生から20年を経て、ついにLDボックス化される。

当然、劇場版で見ることができなかったエピソードや、メカがばっちり登場する。ついに君の家で「旧ザク」や「アッザム・リーダー」が蘇るというわけだ。監督・富野喜幸（現：由悠季）、キャラクターデザイン・安彦良和、メカデザイン・大河原邦男、これらの才能が生んだ最高傑作をぜひ君の目で確かめてほしい。

この『機動戦士ガンダム メモリアルボックス Part-1』は、バンダイビジュアルから8月1日に発売される。値段は3万6000円（税別）だ。

さて、このLDボックスの発売を記念して作られたオリジナルテレカを5名にプレゼントだ。応募のきまりに従って、インフォメ『ガンダムテレカプレゼント』係へ応募しよう。



買えない人はこのテレカで我慢しておきましょう。

君の熱意が形に！

## 『月華の剣士』投稿作品募集中

GAME

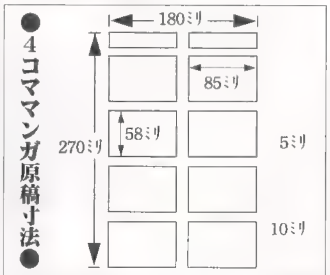
SNKがこの冬発売予定のPS用ソフト『～幕末浪漫～月華の剣士』に収録するイラストと4コママンガを募集しているぞ。オプションモード等に掲載予定で、できるだけ多くの作品を収録したいとのことなので、ファンはこれを機会に自分の情熱を注ぎ込んでみよう。

■応募要項■

住所・氏名・収録時のペンネーム・年齢・職業・電話番号を明記して、
〒102-0094
東京都千代田区紀尾井町3番8号第2紀尾井町ビル（株）SNK 東京支店宣伝課「月華」係 まで
締め切りは10月12日必着

●イラスト：サイズはハガキ大。比率で拡大可（ただしA4以下）。カラー・モノクロどちらでも可。

●4コマ：B4サイズの用紙に黒インクか墨汁を使用して描くこと（薄墨は不可）。ネーム（フキダシ内のセリフ）は鉛筆書きにて。




※入選作品の権利は（株）エス・エヌ・ケイの帰属とします。制作費・原稿料等は一切お支払いすることはできませんのでご了承ください。

国内外のトレカが大集合！

## 『JCF '98』へ出かけよう

EVENT

トレーディングカードコレクターに朗報だ。国内外の人気トレーディングカードを一堂に集めたイベント『ジャパンカードフェスティバル』が開催されるぞ。

会場は「アニメ・キャラクターカード」「カードゲーム」「スポーツカード」の3つのゾーンに分けられている。各出展メーカーの新作カードや関連商品の展示、先行販売やプロモーションカードの限定配布などが行われるこのイベント、誰もがいち早くブースにたどり着きたいはずだ。これはなかなかの配慮だろう。

この『第2回 JCF'98 SUMMER』は8月8・9日の10時～18時（9日は17時まで）のあいだ開催される。場所は東京ビッグサイト西1ホール、入場券は1000円（前売り券900円）となっている。ちなみに、すべての入場券には特製トレーディングカードの引換券が付属するので、そちらのチェックも怠らないようにしよう。




このURLにアクセスしてみるってのもいいかも。

キャラクター商品のすべてがここに…

## 『東京キャラクターショー』開催

EVENT

アニメ・コミック・ゲーム・ホビーなどの多種多様なメーカーが一堂に会すイベントが開催される。その名も「東京キャラクターショー」だ。

このイベントは、キャラクタービジネスに関連する企業が集って行われる物で、キャラクターにスポットを当てた初の大規模イベントなのだ。

当日は物販もあるようなので、もしかしたら新商品を一足先に購入できるかもしれないぞ。

このイベントは8月2・3日に10時～18時（3日は17時まで）の時間帯で開催され。場所は東京ビッグサイト東1ホールだ。入場券は1000円（前売り券900円）で、チケットピア・チケットセゾン・全国のアニメショップなどで発売中だ。

10名様に当たります

## 携帯ストラップはコレで決まり！

PRESENT

さて『スーパーロボット大戦携帯ストラップ』を紹介しよう。これは家庭用ゲームで人気の高い「スーパーロボット大戦」から、ガンダム・マジンガーZ・ゲッターロボ・ライディーン・コンバトラーV、といった超メジャーロボット5体のフィギュアが付いた携帯電話用ストラップだ。それぞれ780円（税別）で（株）ユニ・ファイブから発売中なので、ファンだったら5種類揃えよう。

さて、このストラップを2個ずつ計10名にプレゼントするぞ。欲しい人は、インフォメ『ストラッププレゼント』係まで応募しよう。

## 第11回 ゲーム懸賞論文 募集開始

ゲーメストとコインジャーナルが毎年共同で開催してきた「ゲーム懸賞論文」が、今年も開催される。

プレイヤー・オペレーターの意見を広く聞こうと始められた「ゲーム懸賞論文」も、今年で早11回。現在混沌としている「アーケードゲーム業界」に何らかの喝を入れる意見、普段生活していると聞こえてこない「生」の意見をできるだけ大きく吸い上げていこうという考えた結果、今回のテーマは『「アーケードゲーム」「ゲームセンター」に関することすべて』に設定された。

とにかく「アーケードゲーム」「ゲームセンター」のどちらかに関係していればテーマは自由。普段アーケードゲームに対し感じていること、ゲームに関するさまざまな体験談、これからのゲームに望むこと、自分なりのゲームの見方などを伝えてほしい。オペレーターの人、ゲームセンター関係者の人には、プレイヤーとは違った視点での「ゲーム」というものを語ってほしい。

たとえ、間違いだらけの意見であっても構わない。その中にその人なりの「真実」がこめられていればいいのだ。

締切は9月30日（消印有効）。文章量は400字詰め原稿用紙5～10枚（超過20文字以内）。原稿の最後には、住所・氏名・年齢・電話番号、を明記して下さい。

宛先は
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ゲーメスト
ゲーム懸賞論文係 まで

## サイキックフォース2012
### アーケードサウンドトラックス

タイトーの3D対戦格闘ゲーム「サイキックフォース2012」のVGMを収録したCDが2枚組で発売！ゲームで使用されているVGMはもちろん、これになんとあの電Go！のCMソングでお馴染み「Junkie As Machine」のボーカルアレンジも収録！さらには効果音、音声も完全収録している！




CD：ZTTL-0026
価格：¥3600（税込み）
ZUNTATA RECORDS

**8/21発売**

## ダイナマイト刑事2
### オリジナルサウンドトラック

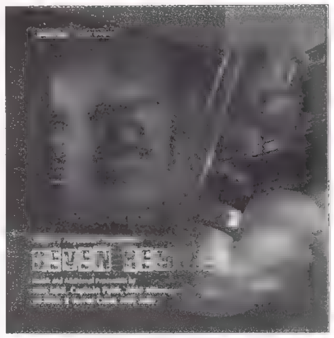
アーケードやサターンでも発売され人気の高かった（妙な？）3Dアクションゲーム「ダイナマイト刑事」の続編がアーケード版で出たわけだが、早速そのオリジナルサントラが発売されることとなった！サターン版も収録したこのVGMを家でじっくり聴いてやってくれ！




CD：MJCA-00029
価格：¥2310（税込み）
マーベラスエンターテイメント

**8/19発売**

## 今号のおすすめ




**DigiGloove シリーズ第5弾**
**「鉄拳3　SEVEN REMIXES」**

CD：PCCG-00455
価格：¥2940（税込み）
ポニーキャニオン

あの「テクノ・ゴッド」ことケン・イシイがゲームミュージック界に乱入！そのターゲットはナムコの「鉄拳3」。リミックスにあたってはPS版をリミクサーがプレイし、気に入ったキャラクターのサウンドをチョイスするというシステムで行われた。またゲームフリーク「Captain Funk」やインターネット上でしか活動をしないリミックスチーム「Wiggle」なども参加！VGMテクノの新しいシーンが体験できるCDとなっているぞ！

**8/19日発売**

## サイキックフォース2012
### オーディオドラマVol.1

「サイキックフォース2012」のサントラに続き、ドラマCDも発売されることになった！ドラマのストーリーは、ゲームのストーリーを監修した木宮茂氏が担当し、このゲームの開発チームの全面協力によって完全なるサイキックフォースの世界を作り上げた！Vol.2は9月に発売だ！




CD：ZTTL-0027
価格：¥2550（税込み）
ZUNTATA RECORDS
特典：台本プレゼントキャンペーン

**8/21発売**

## 探偵神宮寺三郎　夢の終わりに
### サイトロンオリジナルサウンドトラックス

探偵神宮寺三郎「夢の終わりに」の10周年を記念するサウンドアルバムが2枚組のCDとして発売される！「夢の終わりに」のVGM全曲はもちろんであるが、ゲーマデリックによるスーパーメドレーアレンジバージョンや歴代のVGM、名セリフも収録！オールカラーブックレットも付いてくる！




CD：PCCB-00333
価格：¥2310（税込み）
ポニーキャニオン

**8/19発売**

## ついに実現！ 任侠立ち爆熱対談

ここに、一冊の本がある。

この本こそ、格闘ゲーム隆盛の昨今において、多くのゲームクリエイター達に影響を与えた名著「グラップラー刃牙」である！

躍動感あふれる筆致で描かれる、リアルを超えた熱き闘士たちの闘い。そして読者を魅了してやまない予測不能の白熱ストーリー。まさに「闘い」の全てがここにあると言っても過言ではない！

今回、その作者である「板垣恵介」先生との特別対談（と言ってもインタビュー形式だが）が極めて唐突に実現！「漫画」「ゲーム」、二つの異なる観点から「格闘技」という一つの題材を語ってみた！

### 闘いに至るまでの経緯

編：我々が普段プレイしているゲームが描く「格闘」と、漫画などで描かれる「格闘」との切り口の違いはどの辺にあるんでしょうか？

板：メディアが変われば表現方法も変わるけど…そうだね、格闘ゲームは「戦いの連続」を抜き出して繋げているけど、漫画は「戦いに赴くまでのプロセス」を描けるところが大きいね。

編：「戦いの場以外」でも格闘家を描けるところが利点ですか。

板：まあ、格闘家ってのは日常生活も戦いとダブるところがあると思うんだけどね。格闘家っていうのは戦いが日常だから、かえって戦いの中の方が心が落ち着くのかもしれないけど。

何故彼らは戦うのか、何のために戦うのか？その戦う理由を丁寧に描いてこそ、実際にやりあう場面で、彼らの動き一つ一つが本当に生きてくるような気がするね。

日常生活があって、戦いがあって、それらを統合した後にキャラクターが動きはじめるのかなあ。

僕は漫画は「ストーリーを描く」んじゃなくて「キャラクターを描く」と言う方程式でやってきているから、キャラに魅力がないと、どんなストーリーも面白くないという理論を持ってるんだ。

# 板垣恵介



板垣恵介（いたがき　けいすけ）
57年、北海道出身。世界最強の格闘表現者！とゲーメストの石井ぜんじをして言い切らせるほどの、シベリアブリザードにも勝るアツい漫画家。高校時代に少林寺拳法を始め、自衛隊所属時代にはボクシングで国体代表に選ばれるなど、自身の格闘経歴も深くアツい。B型肝炎を患い、約1年間の闘病生活を経て、自衛隊を除隊。90年に「メイキャッパー」で漫画家デビューを果たす。主な作品に「餓狼伝」「グラップラー刃牙」などがある。

編：ゲームにも「戦う理由」みたいなのが「ストーリー」として付属している場合もありますが、ゲームって言うのは「自分でキャラを動かしてこそ」の部分で受けるインパクトが大半を占めてしまいますからね。

いまいち深みに欠けると言うか…。

板：漫画では戦いの発端から最後まで、きちんと描けるし、格闘家たちの過去なんかを描くのは楽しいよ。「肉体」と「精神面」の両面を描くことによって、より深く「一人の格闘家」を表現できる。それが漫画の強みかな。



板垣先生をはじめ、業界の皆さんと記念撮影。お忙しい中、ありがとうございました！

編：「刃牙」では先に過去ネタが明かになった方が負けると言うジンクスがあるみたいですけど（笑）。

板：えーっ、そうかなぁ（笑）。

編：そうですよ！（笑）

### 「動き」のカタルシス

編：板垣先生の作品を見てまず驚くのは「絵」の迫力ですか。「動き」や「ダメージ」の表現、瞬間の描写にパワーが溢れていると言うか、読んだ後に実際に「見た」ような気持ちにさせてくれるんですよ。

板：僕は君たちがゲームでキャラを動かすように、紙の上で格闘家を動かす練習をしてきたんだ。

緩急のつけ具合、動く箇所と静止している箇所の描き分けを今まで苦心してきたかなあ。

それから大事なのは筋肉の「ねじり」と「戻し」、「撓み」と「伸ばし」。これをキレイにやんないとウソになるって言うか…これら対になった二つの要素の振幅の幅が大きいほど面白い絵ができあがるんだよ。

そう言う絵は見てて気持ちがいい。

編：そうですね。格闘ゲームなどでも、腰の入っていないパンチなんか見るとガッカリしますからね。格闘家のダイナミックな動きを再現するなら、過剰なまでのメリハリがあっていいかもしれませんね。

板：写真とか見て形をまねるだけじゃ、絶対に再現できないもんなんだよ。「動きの意味」を知らなければね。

どの筋肉がどのように使われているかを知らなければ、ディフォルメも効かないんですよ。

編：なるほど。「刃牙」は実際に筋肉のシステムを理解しているからこそ描ける格闘技漫画だったんですね。

板：バーチャファイターなんかも、技のモーション作っている人、ワカっていると思うんだよ。

どこを早く動かして、どこをゆっくり動かすか、「タメ」と「動き」をうまく使わないと、動きがウソになっちゃうからね。

### 燃えるストーリーの原動力

編：「刃牙」が多くのファンを獲得している要因の一つとして、「先が読めないストーリー展開」と言うのがあると思うのですが。

板：前にも言ったけど、ストーリーが面白くなるのは、登場人物たちの「立て」かたに成功したときだね。

凄い短時間のうちに多数のキャラクターを「立て」なきゃならないときは、本当に大変だけど、成功したときの見返りも大きい。

前に60Pで32人の選手たちを登場させたことがあったけど、あのシーンは本ン当に大変だった。でも、選手一人一人のプロフィールやキャッチコピーを考えている時は自分でも興奮してましたね。

（編注　現在、週刊チャンピオン誌上で行われている「地下闘技場編」では、世界各国無差別級・流派種目不問の猛者たち32人がトーナメント形式で覇を競うという、超興奮のシチュエーションで幕を開けた）

編：よくぞあれだけ個性的な格闘家たちを揃えられたなぁと、あの時は




ただただ驚きました。どのキャラも個性に伴った実力を秘めてそうで、誰が優勝してもおかしくないって感じでしたからね。

板：あの時点で僕の描きたかったもの、登場させたかったものはは全部出してしまうつもりで描いたからね。今ではまた、僕の中で描きたいものは生まれてきてはいるけど…。

とにかく、一回自分の中をカラにしてしまおうとしたんだよね。「とっておき」と言うものを作らないようにした。今現在の「最高」のものを常に出していく、それが僕の作品作りに於けるポリシーでもあるんだよね。だから、あの時はどのキャラクターが勝ち抜くのか、僕自身にも分からなかった。登場したキャラクター全てが僕の「とっておき」だったからね。

僕の中には「とっておきのネタ」と言うものを置いておく「箱」は一つしかなくて、その中身もどんどんとっかえないと鮮度がさがっちゃう。

さらに、時間が経つにつれて、そのネタのどこが面白かったのかが分からなくなってしまう。そうなってから漫画にしても面白くないんですよ。やっぱり僕が興奮しているうちに作品にしてしまわないと。

作品に登場する格闘家は、その当時、僕が惚れているようなキャラクターばかり。僕の興奮がそのままリアルタイムにキャラクターとなっているようなもんなんだよね。

編：常に新鮮な「ファイター」たちが登場しているのは、そう言うところからきているんですね。

# 業界・ファン対談!!そろそろ見せてやろう!! シベリアブリザードに勝る対談地獄を

グラップラー GRAPPLER 刃牙

## 「とっておきのネタ」は常に放出していく。その時点での全力を持って、作品を仕上げていくんだ。



板：僕の目指すキャラクターと言うのは、何かしら動きだす前に、「ただ立っているだけ」で、こいつは強そうだ、期待できる！とインパクトをあたえるものであってほしいんだ。

「名優」ってみんなそうじゃないですか。僕はそんなクセのある俳優が好きなんですよ。

編：先生の作品は絵だけでもかなりの「押し」があるのに、それ以上に丹念にキャラクターの「内面」を描いているじゃないですか。だから相乗効果で、より深い味わいをもったストーリーが生まれているような気がします。

板：キャラクターを考えるときは、僕自身が一番楽しんでますからね。

打ち合わせの時は、映画監督の気持ちになって「お前はとてつもなくどういうヤツなんだ？」て感じで、キャラクターに問い聞かせるワケです。

編：でも先生が登場人物全員に肩入れすると、誰を負かしていいか迷いませんか？

板：う～ん（笑）。筋書きもおおまかな所までは決まっているんだけど、途中でバリバリ変わってますよ。

好カードの試合を描く時は、僕ですらどちらが勝つか分からなくなることがある！

とりあえず、最初はどちらが勝つか決めているんだけど、キャラクター同士の真剣勝負を描いているうちに黒星予定のキャラでも「こんなヤツが一体どうして負けるんだよ！」って気持ちになるんだよね。試合前のシーンを描くのは自分でもワクワクしますね。

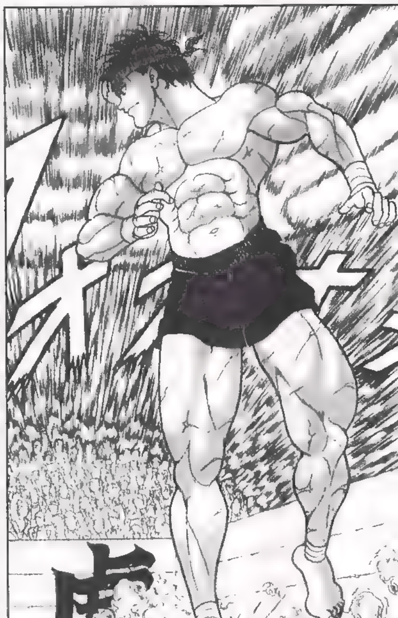
編：そう言えば、「刃牙」の劇中では「先に仕掛けた」キャラが負けるといった傾向がありませんか？（笑）あと、慢心しているキャラが試合中に反省したら絶対負けないという。

板：えっ？そうなの？（笑）

編：そうですって！（笑）

板：戦いがクライマックスに及ぶにつれ、キャラたちの心理がどんどんわかってくる。その中で、彼らの色々な葛藤が見えてくるんだよ。

だから、試合の流れは全て選手の心境に同調して描けていると思うんだけどね。



### 格闘地獄は終わらない！

編：これからも、ゲームしかり、漫画しかり、「格闘」を題材とした様々な作品が出てくると思うんですけど、先生には独自のスタンスを持って、常に斬新な作品を作り続けて欲しいです！

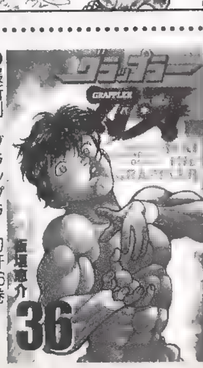
板：人間の貌。格闘家たちが見せる「覚悟を決めた貌」、そんなカッコよくて美しい貌を、これからも描いていきたいね。

編：今日はどうもありがとうございました。…ところで先生、先生の描かれる作品の中で、実際に先生が「コイツと戦ってみたい」というキャラクターはいますか？

板：そんなのいるかよ！出てくるのは、みんな「俺だったら絶対やらねえッ」って思うヤツらばかりだからねー（笑）。

編：なるほど（笑）。

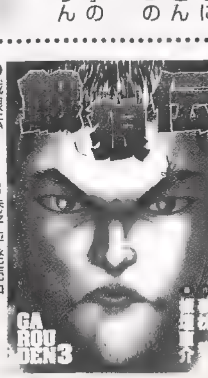
### 板垣作品のご案内



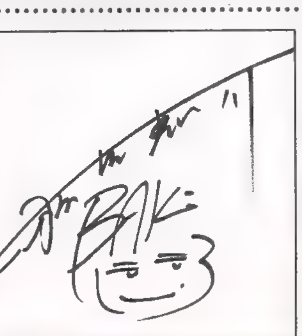
●最新刊　グラップラー刃牙36巻
秋田書店　定価410円（税込み）



●メイキャッパー　全3巻
秋田書店　定価410円（税込み）



●餓狼伝　1～3巻好評発売中！
作：夢枕獏　画：板垣恵介
スコラ社　定価540円（税込み）



※板垣先生の直筆サインを1名様にプレゼントいたします。はがきに住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社新声社　ゲーメスト編集部
「板垣先生のサインが欲しい！」係
までお送り下さい。
締め切りは8月31日消印有効。

# Column Courtyard コラムの中庭

## Column:01 小森まなみの小さな森のないしょ話

### Manami's Messege: 「最近、泣いたことありますか？」

世界的な胡弓奏者、楊（ヤン）先生の『たなばたコンサート』に行って来ました。楊先生との出会いは、前々号からずっと書いていますが、本格的なコンサートに行ったのは初めて。超満員のホールは、楊先生のシルエットが浮かび上がると、息ひとつ聞こえないほど、静まりかえりました。（うー。ドキドキ）

そして。ある時は和太鼓に合わせて激しく、またある時はすすり泣きのように切なく、楊先生の胡弓は 2 時間半歌い続けました。

わたし、気付いたら泣いてるんです。ずっと、ずっと。音も立てずに、溢れ出てくる、このあたたかい涙は何なのでしょう。

きっとすごく感動してたに違いありません。でも、それだけじゃない何かが胡弓の音色にはあった気がするのです。それは、一言で言うと『癒し』。心の中の欠けてた部分や、我慢してた部分がすごく素直になって、ヒーリングされた気がするんです。一緒に行った、徹夜続きだったマンガ家のお友達は「やだ。体があったかくなって、すごく気持ち良くってねむたーい」と言いながら、ふわんとイスにもたれてたし、片寄プロデューサーとタニシさんは、本当に眠っちゃってたし（笑）。わたしは、去年パパが亡くなってから、泣くことをずっと我慢してました。だからかなぁ。

あなたは大丈夫ですか？つらいこと、がまんしてることないですか？でも、きっとどこかに、「それ」を「癒し」てくれる何かがあるはず。どうぞ、頑張ってくださいね。



新しい「LOVELYカード」です！プリクラ写真を貼って使ってネ。

●まみ姉　近況報告●
この夏はレコーディングまっただ中の彼女。なんと今回で10枚目のメモリアルアルバムとなる。作曲家も超豪華。予約特典もスゴいそうなので、要チェックだ！

ラジオ番組「素敵にLOVE FOR YOU」は
以下のチャンネルで聴けます！

■文化放送：毎週日曜日　24：00〜
■福井放送：毎週火曜日　23：00〜
■山陽放送：毎週火曜日　23：30〜
■山形放送：毎週木曜日　23：00〜

## Column:02 オッキーのゲーセンに行こう！其の1

ジャンジャジャーーーン！って、えらく古い出だしで始まりました、このコーナー。

話をいただいたときには、「えっ！僕でいいんですか？」ってな感じだったんですが、まあ、よくゲームセンターに行って遊ぶ人ということで、選ばれたらしい。ウーン、納得。

ああっと、ご挨拶がまだでした。

私、ゲームやアニメ、ナレーション等の声のお仕事で一応生業を立てております、声優という職業に就く、え〜置鮎龍太郎と申します。……えっ？読めない？こりゃ失礼。「お・き・あ・ゆ・りょ・う・た・ろ・う」と、読みます。「りょ」ですよ、「りゅ」じゃありませんからね。以後、お見知りおきを。

さーて、何たって、ゲーメストはゲーム雑誌ですから、とにもかくにもゲームの話。

あれ？でもこのコーナー……何するの？（編：ゲームを支点にした何でもアリのコラムコーナーですってば汗）

とりあえず、僕が仕事として参加しているアーケード作品、「闘神伝2（カイン）」、「私立ジャスティス学園（ロイ）」……アレ（汗）？他にもある筈だけど…、ま、最近はPSやSSの仕事も多いから……ネ…。

アレ？じゃ何か！俺はまるっきり自分に関係のないゲームで遊び続けているのか！（ジャスティスもやるけど、たまに）フゥ〜。

とりあえず、個人的に最近ハマっているのは「オラトリオ・タングラム」（アファームドB）とか、「タイムクライシス2」、そしていまだに「鉄拳3」「バーチャ3」なんか、ついやっちゃうんだよなぁ。

俺、乱入して（されて）負けても、ハメられさえしなければ楽しい人なので、格闘物って好きなんですよ。ハッキリ言って、決してうまい人じゃないので結果はどっちでもよかったりする。楽しめればOK！

ん？でも、それだと本誌に相応しくないような気もするし。え〜と、それじゃあねえ、「そんなに上手くもない奴が、果敢に乱入して負け続け、勝負の世界の厳しさを嫌というほど思い知る」……って、それじゃ全然成長してないよ、チェッ。

ま、とりあえず、ゲーセンに行っておもしろかったことを（あくまで主観的だけど）伝えていこうと思いま〜す。

それでは。待て！次号!!


エルハザードの陣内役や、ガンダムWのトレーズ役、アイアンリーガーのマッハウィンディなど、2枚目はカッコよく、3の線でもオイシク演じる置鮎さん。

# 庄司と加藤＆後藤のあたまてらぴ〜

**Column:03 & Illustration**




と〜とつですが、はじめまして。私、庄司卓（しょうじ　たかし）というものです。簡単に自己紹介させてもらいますと、普段は小説家なんて仕事をしております。主にソノラマ文庫やファンタジア文庫（五十音順）で執筆しているので、見かけた時にでもちょこっと買ってくれると割とうれしい。僕が自分の文庫の後書きなどで、ゲームに関するよた話などを書き列ねていたのを目に止めたゲーメスト編集部の方から、「そんなに書きたいんなら、うちで書きなさい」という有り難いお話があり、今回からお邪魔させていただいた次第です。

でも、何を隠そう僕がゲーメストさんのお世話になるのは、実はこれで3回目なのだ。

今は亡きテクノスジャパンという会社を覚えてるでしょうか？そう『バトルレーンVol.5』や『ブギーマナー』でお馴染みのテクノスジャパンだ。……なに、知らないって?ならば『熱血硬派くにおくん』や『ダブルドラゴン』のテクノスジャパンといえばどうだ。基盤屋さんの広告にも載ってるはずだし、名前を見たことくらいはあると思う。とにかく僕はそのテクノスジャパンに企画スタッフとして勤務していたことがあるのだ。

僕がそのテクノスジャパンにいた頃、担当していた『V'BALL』や『ブロックアウト』を、ゲーメストさんに記事にしていただいた事があるのですな。いや、奇遇奇遇。

特に『V'BALL』は雑君保プ先生のマンガのネタにしていただいたこともあるという由緒正しいゲームなのである。

このタイトルだけじゃ分かりにくいけど、これはビーチバレーのゲームなのだ。確か発売当時（もう十年前だ）はなんか知らんがビーチバレーは割りとおしゃれなスポーツだったらしい。……なんて他人事のように言っているけど、実のところ僕はビーチバレーなんて全然知らなかったのである。何しろ入社したその日に、いきなり担当にされてしまったのだ。今にして思えばいい加減な話である。そんなものだからそれからが大変だった。ビーチバレーの大会が開かれると聞き、ビデオカメラ担いで（当時はハンディカムなんて物はない）行ったはいいが、観客の間からわずかにボールが見えるだけ。何とかビデオに収めたものの、後日その大会の様子がテレビで録画中継されると知った時は愕然としたもんだ。

そんなこんなで発売された『V'BALL』。海外では割とヒットしたようで、家庭用の移植版も結構売れてくれた。だけど最近はビーチバレーという名前すらろくに聞きませんな。プロ化とかオリンピック種目なんて話もあったし、『V'BALL』が出た頃には他社からもビーチバレーのゲームが色々と出ていたのにね。どこかバリバリのポリゴンで作りませんかねぇ。…えっ、『鉄拳ボール』(笑)？　まっ、こんな感じで毎回、ゲームに関するよた話なんぞをしていくと思うので、しばらくの間お付き合いのほどお願いします。ではでは。

●まみ姉、置鮎さん、そして庄司さんと加藤＆後藤さんへのお便り等を募集しています。
宛先は、〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　株式会社新声社　ゲーメスト編集部　コラムコーナー係まで。
ほかにも、この人のコラムが読みたい！というリクエストや感想などもお待ちしております。

# マーヴルVS.カプコン
## [クラッシュ オブ スーパーヒーローズ]

# 設定資料集
## The Art of MARVEL VS. CAPCOM "Clash of Super Heroes"



**やや遅くなったが、マーヴルVS.カプコンの設定資料を大放出！特にカプコン側の未公開設定は充実の逸品！**

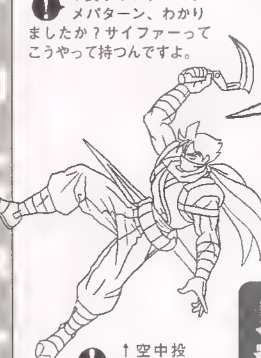
## カプコンキャラクター設定



↑長サイファーのタメパターン、わかりましたか？サイファーってこうやって持つんですよ。



↑ワープ技が消える前のパターン。ちょっとベタなポーズ。



↑空中投げのパターン。元ゲームの天井ぶらさがりを再現しとります。なんせ天井ぶらさがりなんてできませんから（格ゲーで）。でもほとんど見えません。

### モリガン

■いわずと知れた「ヴァンパイア」シリーズのヒロイン。種族はサキュバス（淫魔）。「ヴァンパイア　セイヴァー」において、もう一つの封印された魂リリスと合体。ＯＶＡではデミトリとイイ感じ。



開発より一言

↑モリガン幻の勝利ポーズ…モリガンは行動を追加するたびに、社内の反響が予想以上で小心者のボクとしては困りました。で、大K勝利ポーズを作った後、リフトの人に「ボタン対応にしたいので、あんまり作らないでね…」。

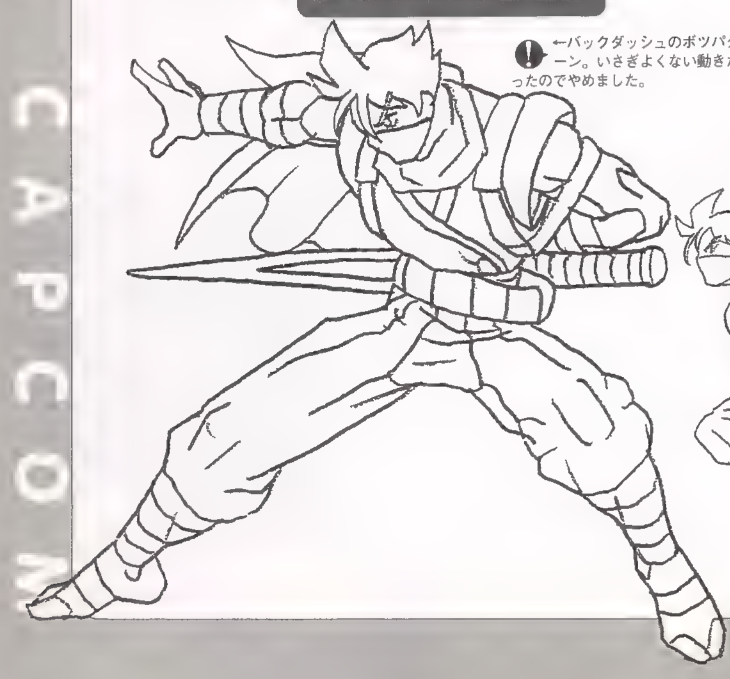
**ドッカーン！**

演出かぶっているヤツをムリヤリ１つ削って大K勝利ポーズのほうは入れましたが、実はもう一つ考えていたんです。でも、あきらめました。大人だから…ルルル…。

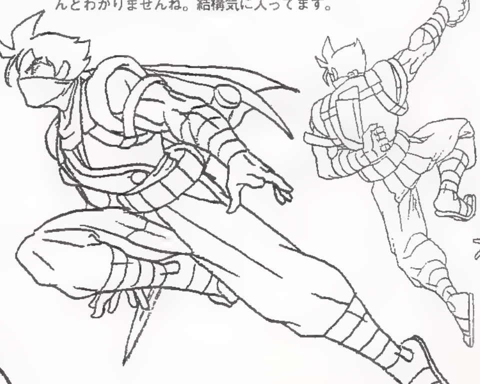
ちなみに私、新声社様のおかげで、社内ではすっかりリビドーという言葉が定着しました。とほほ。（リビドー）

### ストライダー飛竜

■西暦2048年、冥王グランドマスターの支配に反攻し、生態系を破壊する「ザ・サードムーン計画」を阻止するため立ち上がったストライダーズの一員。光剣サイファーを手に、様々なオプションを駆使して闘う。



←バックダッシュのボツパターン。いさぎよくない動きだったのでやめました。



↓分身蹴りの消える前のパターン。ハイパーコンボ（ラグナロクやったかな？技名覚えにくい）でも使っています。ゲーム上ではほとんどわかりませんね。結構気に入ってます。



↑決定的瞬間です。

←壁はりつきパターン。この辺の動きは悩みました。なんせ元ゲームの動きは対戦格闘ゲームには不必要なモンばっかりでしたから。

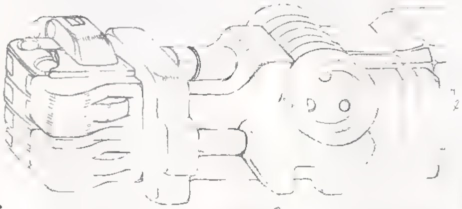
↓勝利ポーズの「とどめだぁー！」です。本当はこの後日本刀が相手にささって…って、まずいのでナシ。

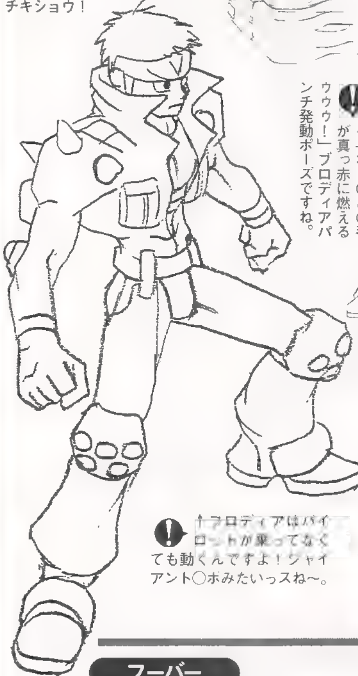
→別名クラゲパンチ。「くらげェー！くらげェー」

←熱血露出バカのダイナマイトポーズ。

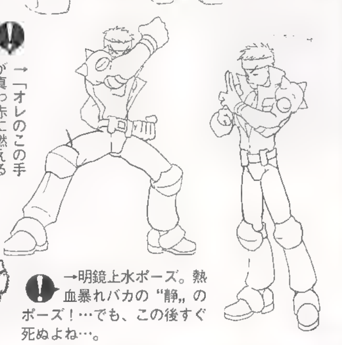


→これ作っている時誰かに「消防車じゃなかったんですね」てなことを言われた。チキショウ！





→「オレのこの手が真っ赤に燃えるウウウ！」ブロディアパンチ発動ポーズですね。

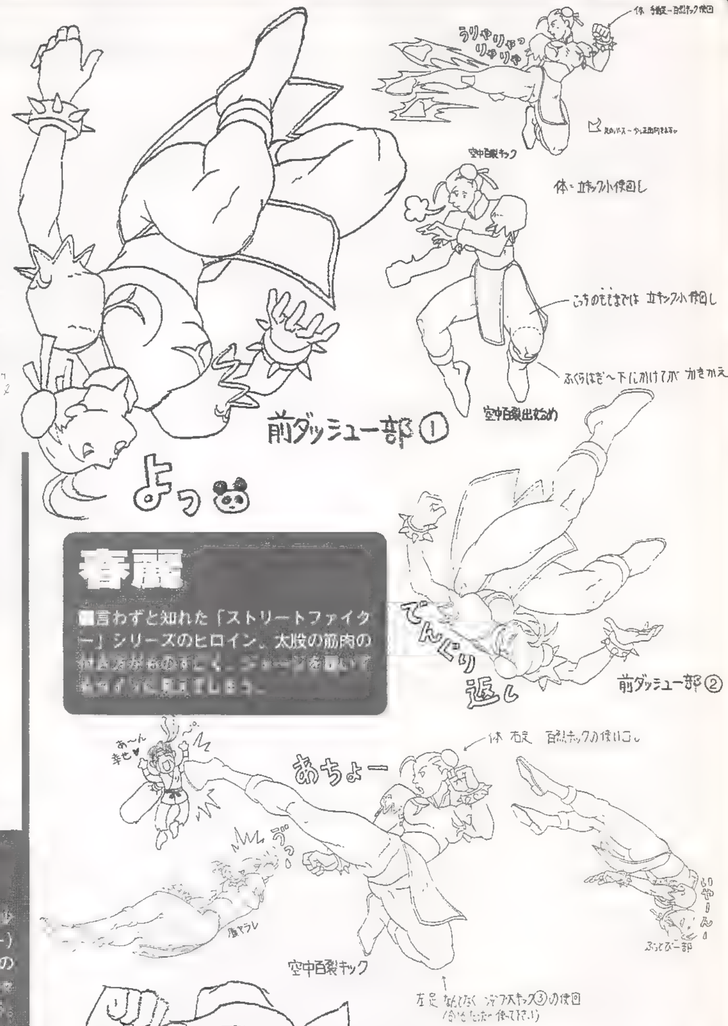


→明鏡止水ポーズ。熱血暴れバカの"静"のポーズ！…でも、この後すぐ死ぬよね…。

↑ブロディアはパイロットが乗ってなくても動くんですよ！ヴァリアント○ホみたいっスね〜。

## 早乙女 刃

■[illegible]熱血少年。VA（ヴァリアント・アーマー）ブロディアのパイロット。父親の死の[illegible]様々な人々と出会い、男として一回り成長する。「覚◎のススメ」の主役に[illegible]。




## 春麗

■言わずと知れた「ストリートファイター」シリーズのヒロイン。太股の筋肉の[illegible]

### フーバー



→フーバーのギミック部分は、この頃放映していたアニメ「ガ○ガ○ガ○」の影響を受けまくっていました。

↑フーバーミサイルの時のヴォイス「フーバーミサイル」の後は「オレが行くんかーい!?」を入れてほしかったのですが却下されました。

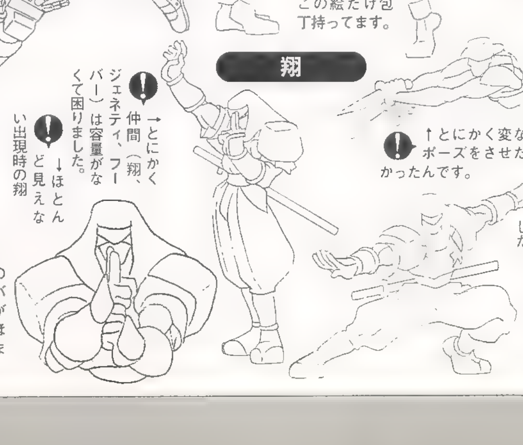


←キメポーズです。もっと変に出来れば良かったっす。

←ジェネティです。なぜかこの絵だけ包丁持ってます。

### ジェネティ

### 翔



→とにかく仲間（翔、ジェネティ、フーバー）は容量がなくて困りました。

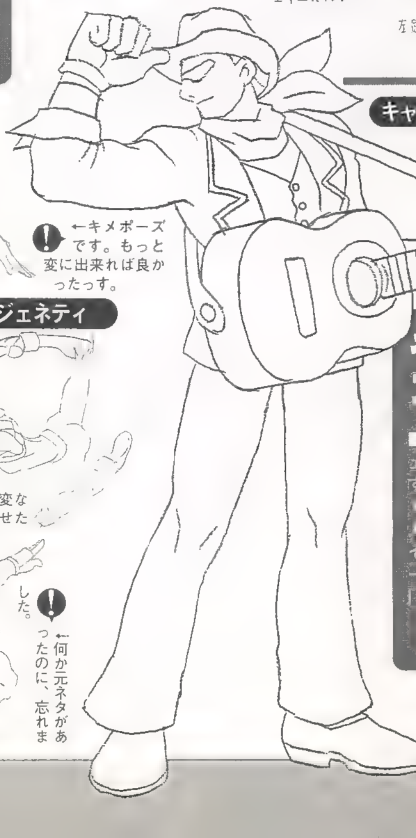
↑とにかく変なポーズをさせたかったんです。

→ほとんど見えない出現時の翔

←何か元ネタがあったのに、忘れました。

### キャプテンコマンドー

←挑発の元ネタはもちろんズ○ットです。やっぱり宮○洋はカッコイイです。

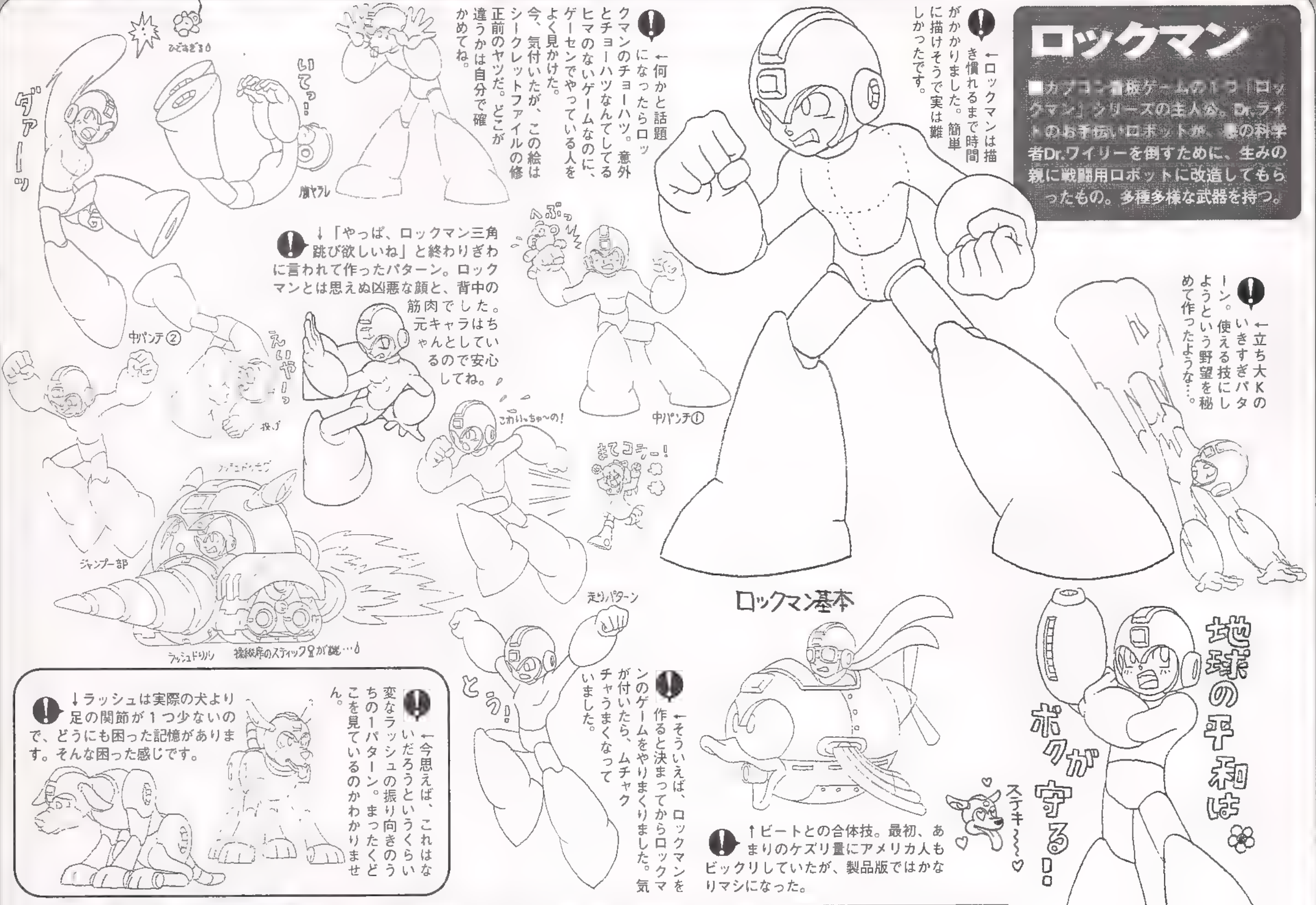


## キャプテンコマンドー

■西暦2026年、悪の天才科学者Dr.ジェノサイド率いる犯罪超人軍団に対抗するため、ロボット・シルバーフィストを操る赤ん坊フーバー、謎の異星人ジェネティ、武神流忍法の伝承者翔、そしてリーダーのキャプテンコマンドーが立ち上がった。この４人がチーム「コマンドー・ストライク」である。

## ロックマン

■カプコン看板ゲームの1つ「ロックマン」シリーズの主人公。Dr.ライトのお手伝いロボットが、悪の科学者Dr.ワイリーを倒すために、生みの親に戦闘用ロボットに改造してもらったもの。多種多様な武器を持つ。




←ロックマンは描き慣れるまで時間がかかりました。簡単に描けそうで実は難しかったです。

←何かと話題になったらロックマンのチョーハツ。意外とチョーハツなんてしてるヒマのないゲームなのに、ゲーセンでやっている人をよく見かけた。今、気付いたが、この絵はシークレットファイルの修正前のヤツだ。どこが違うかは自分で確かめてね。

↓「やっぱ、ロックマン三角跳び欲しいね」と終わりぎわに言われて作ったパターン。ロックマンとは思えぬ凶悪な顔と、背中の筋肉でした。元キャラはちゃんとしているので安心してね。

←立ち大Kのいきすぎパターン。使える技にしようという野望を秘めて作ったような…。

↓ラッシュは実際の犬より足の関節が1つ少ないので、どうにも困った記憶があります。そんな困った感じです。

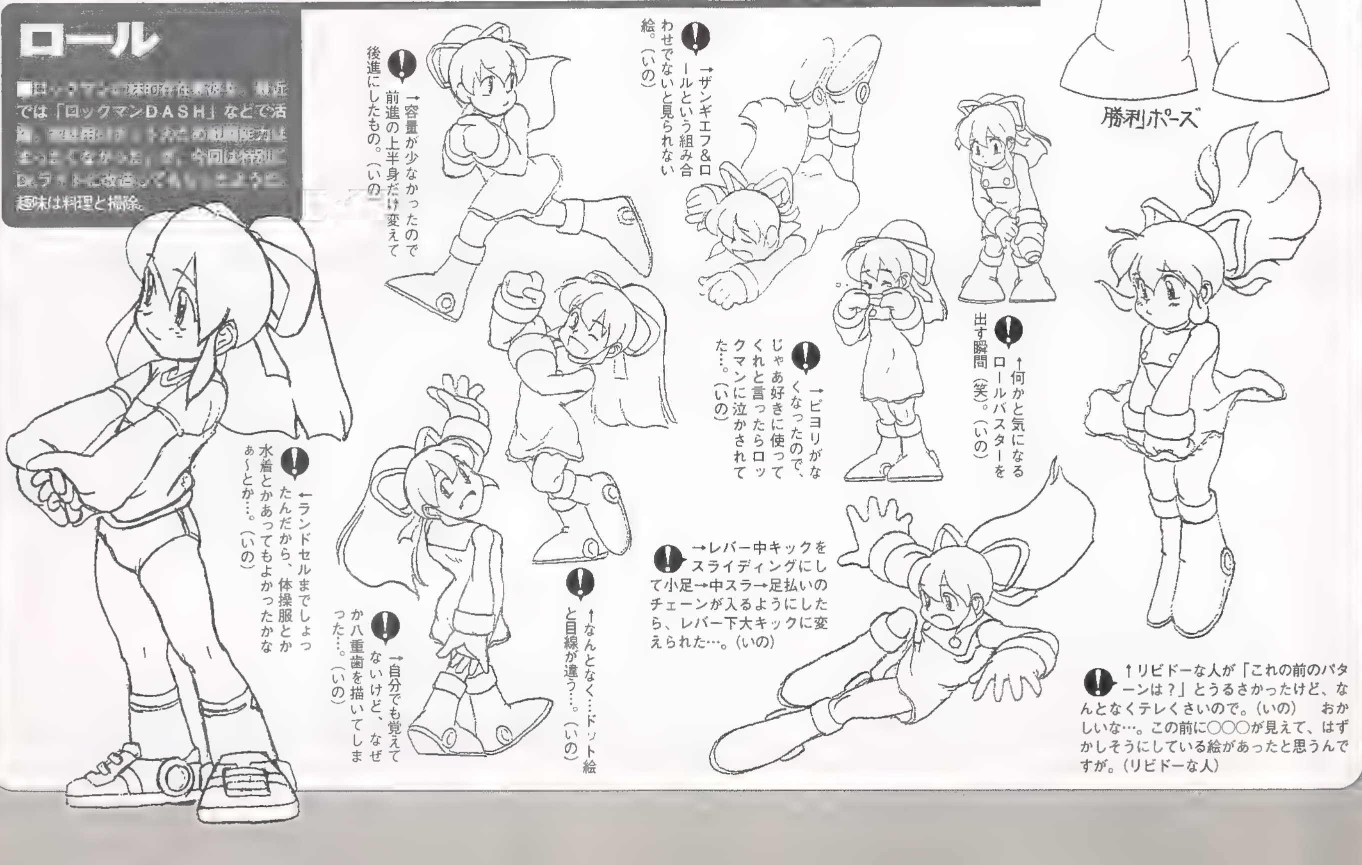
←今思えば、これはないだろうというくらい変なラッシュの振り向きのうちの1パターン。まったくどこを見ているのかわかりません。

←そういえば、ロックマンを作ると決まってからロックマンのゲームをやりまくりました。気が付いたら、ムチャクチャうまくなっていました。

↑ビートとの合体技。最初、あまりのケズリ量にアメリカ人もビックリしていたが、製品版ではかなりマシになった。

## ロール

■ロックマンの妹的存在な彼女。最近では「ロックマンDASH」などで活躍。家庭用ロボットのため戦闘能力はまったくなかったが、今回は特別にDr.ライトに改造してもらったようだ。趣味は料理と掃除。



→容量が少なかったので前進の上半身だけ変えて後進にしたもの。(いの)

→ザンギエフ&ロールという組み合わせでないと見られない絵。(いの)

↑何かと気になるロールバスターを出す瞬間(笑)。(いの)

→ピヨリがなくなったので、じゃあ好きに使ってくれと言ったらロックマンに泣かされてた…。(いの)

←ランドセルまでしょったんだから、体操服とか水着とかあってもよかったかなぁ～とか…。(いの)

↑なんとなく…ドット絵と目線が違う…。(いの)

→自分でも覚えてないけど、なぜか八重歯を描いてしまった…。(いの)

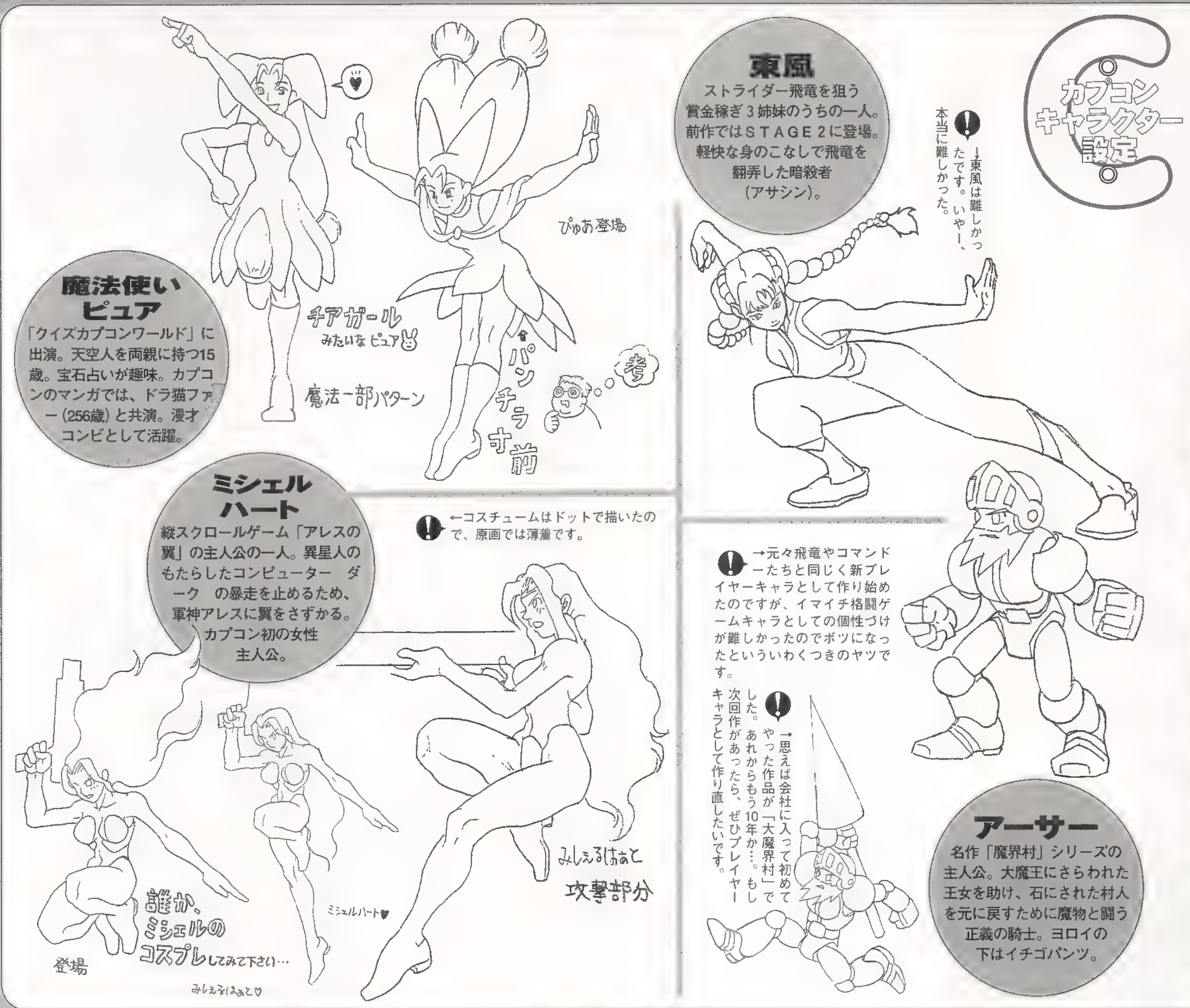
→レバー中キックをスライディングにして小足→中スラ→足払いのチェーンが入るようにしたら、レバー下大キックに変えられた…。(いの)

↑リビドーな人が「これの前のパターンは？」とうるさかったけど、なんとなくテレくさいので。(いの)　おかしいな…。この前に○○○が見えて、はずかしそうにしている絵があったと思うんですが。(リビドーな人)

## スペシャルパートナー設定

SPECIAL PARTNERS

カプコンキャラクター設定




### 魔法使いピュア

「クイズカプコンワールド」に出演。天空人を両親に持つ15歳。宝石占いが趣味。カプコンのマンガでは、ドラ猫ファー（256歳）と共演。漫才コンビとして活躍。

### 東風

ストライダー飛竜を狙う賞金稼ぎ3姉妹のうちの一人。前作ではＳＴＡＧＥ２に登場。軽快な身のこなしで飛竜を翻弄した暗殺者（アサシン）。

→東風は難しかったです。いやー、本当に難しかった。

### ミシェルハート

縦スクロールゲーム「アレスの翼」の主人公の一人。異星人のもたらしたコンピューター　ダーク　の暴走を止めるため、軍神アレスに翼をさずかる。カプコン初の女性主人公。

←コスチュームはドットで描いたので、原画では薄着です。

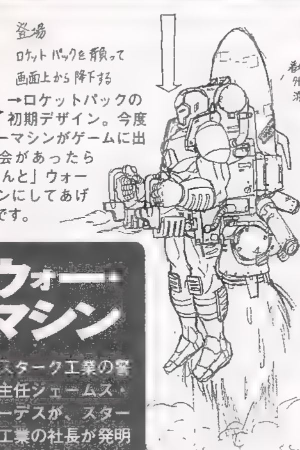
→元々飛竜やコマンドーたちと同じく新プレイヤーキャラとして作り始めたのですが、イマイチ格闘ゲームキャラとしての個性づけが難しかったのでボツになったといういわくつきのヤツです。

→思えば会社に入って初めてやった作品が「大魔界村」でした。あれからもう10年か…。もし次回作があったら、ぜひプレイヤーキャラとして作り直したいです。

### アーサー

名作「魔界村」シリーズの主人公。大魔王にさらわれた王女を助け、石にされた村人を元に戻すために魔物と闘う正義の騎士。ヨロイの下はイチゴパンツ。

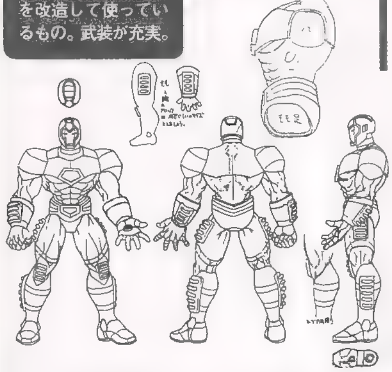
# マーヴルキャラクター設定




→ロケットパックの初期デザイン。今度ウォーマシンがゲームに出る機会があったら「ちゃんと」ウォーマシンにしてあげたいです。

## ウォーマシン

■スターク工業の警備主任ジェームス・ローデスが、スターク工業の社長が発明したアイアンマンのパワードスーツVer.4を改造して使っているもの。武装が充実。



## ハルク

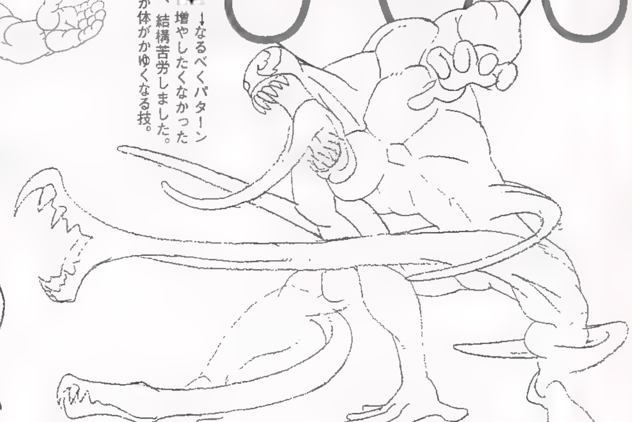
■事故で大量のガンマー線を浴びた科学者ロバート・ブルース・バナーが、人類最強の腕力を持った緑色の怪人に変身する能力を得たもの。以前は変身とともに知性・理性を失っていたが、現在は変身後も維持している。

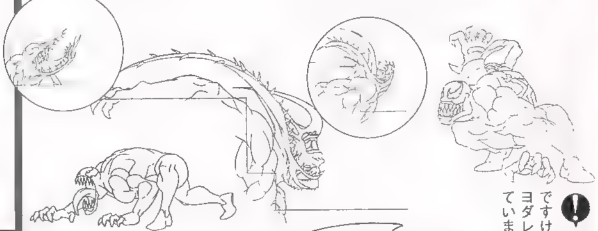
↓実は今回彼には追加らしい追加はしてあげられませんでした。これらの原画は偉大なる先輩方の仕事です。なんだか嬉しそうなジャンプ大パンチ。



↑負けポーズ２です。いかにもガックリといった感じ。

↓なるべくパターン増やしたくなかったんで、結構苦労しました。なんか体がかゆくなる技。





↑最初はこの笑顔（？）で座ってたんですけど、気が付いたらヨダレをダラダラたらしていました。（ナラ）

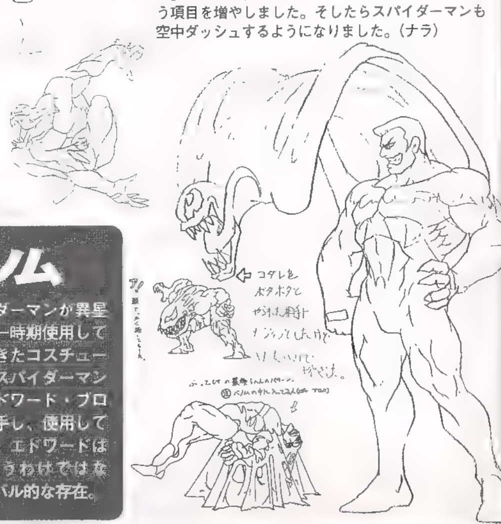
↓ウェブスロー・この技を使っているところを見たことがありません。いっぱい描いたんですけど…。とてもくやしいので今回一部を公開します。使ってみてね。結構使えます。（ナラ）

→ほんと、ベノムって便利なヤツ。

←ベノムの手伝いで作ったのは寝基本と起き上がりとピヨリ。て、このゲームピヨリねーや、ひゃひゃひゃひゃ!!（途中で無くなったんだよ）



←空中ダッシュ：このポーズのベノムをどうしても使いたかったので、空中ダッシュという項目を増やしました。そしたらスパイダーマンも空中ダッシュするようになりました。（ナラ）



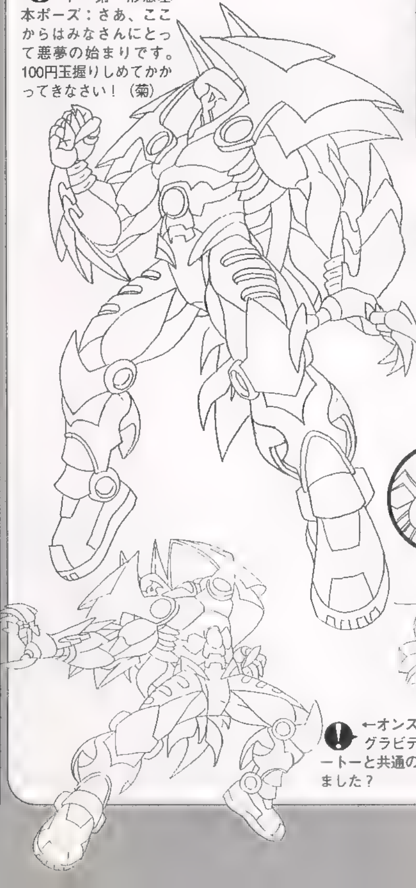
## ベノム

■スパイダーマンが異星で入手し一時期使用していた「生きたコスチューム」を、スパイダーマンを憎むエドワード・ブロックが入手し、使用しているもの。エドワードは悪人というわけではなく、ライバル的な存在。

→オンスロート・第一形態基本ポーズ：さあ、ここからはみなさんにとって悪夢の始まりです。100円玉握りしめてかかってきなさい！（菊）

## オンスロート

■X－MENの元締め・プロフェッサーXの負の感情と、フェイタルアトラクションでマグニートーの精神を破壊した際のマグニートーの感情が合体し、最凶のミュータントとなったもの。最強のテレパス能力の持ち主。



←オンスロートレーザー：画面いっぱいのぶっといレーザーで皆さんを苦しめようと思ったのですが、しゃがめば避けられるなんて…。ちぇっ！



←オンスロート第２形態・胴体：本邦初公開！第２形態は体の各パーツがバラバラに製作されています。

←オンスロート・ハイパーグラビテーション：マグニートーと共通の技だって気がつきました？

お詫び：前号の設定資料において、一部こちらで作成したデータが入っておりました。関係者の皆様にご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。

リポート18

リポーター：メモだまみっちろりん

# HYPER コナミ元気ロケ通信

**さぁ、夏休みだ！みんなはどこか行くの？それとも勉強?（涙）もし、まだなんにも決まってないなら、チルコポルトへおいでよ！ゲームは楽しいいし、なんてったって涼しいぞ!!（笑）**

## チルコポルト草津店オープン

今月は、またまた新店のオープンのお知らせからだ。滋賀県の草津（あの温泉で有名な草津とは違うんだよ。あれは群馬県）にチルコポルトがオープン！8月の開店目指して建築中だから、この号が出る頃にはオープン間近というところかな。場所は滋賀県栗太郡栗東町の国道1号線沿い。「イエローハット」や「びっくりドンキー」「ローソン」なんかがある「帝産スクエア」っていうローサイドショッピングエリアだ。基本的なパターンとしては、イエローハットでカー用品を見てからチルコポルトでゲーム、ローソンでゲーメストを買ってびっくりドンキーでハンバーグを食べて帰る。これで決まり！

そして、チルコポルトは2階建てで、1階には体感ゲームやプライズゲームが100台以上、2階には最新のビデオゲームが70台に、ちょー豪華なメダルコーナーがある。滋賀県人だけじゃなく、近県の人もぜひ来てくれよな！次の元ロケ通信でもっと詳しいリポートをお届けするよ。お店のスタッフも募集しているから、チルコポルトで働いてみたい！っていう人は下の地図に書いてある電話番号に電話してみてね。

## ビガロからチルコポルトへ

前回も少しお知らせしたけど、ビガロ新宿店とビガロ梅田店がチルコポルト新宿店とチルコポルト梅田店に店名が変わりました。これでコナミのお店はみんなチルコポルトになったわけ。で、これを機会にチルコポルトのロゴマークを変えたんだって。結構カッコイイでしょ？新しいチルコポルトロゴもどうぞよろしく。

KONAMI CIRCO チルコポルト PORTO

## チルコポルト梅田店

店名が変わったチルコポルト梅田店の出たがり店長が、どうしても挨拶させてくれということなので、みなさんつきあってやってください。

「や～みなさんお久しぶり。前回顔写真が載って、ひんしゅくをかってから、ずいぶん久しぶりになりました。梅田店の店長です。ビガロ梅田店からチルコポルト梅田店に店名を変えたのを機に、店内も内装を変え、今までとは違う雰囲気になっています。この夏休みを使い、新生チルコポルト梅田店をぜひ見に来てください。

夏休みのイベント内容ですが、6月から恒例になっているUFOキャッチャー大作戦。大好評の内容です。お客様いわく、この企画は『かなり逝けてる』とのこと。まだ参加されていない方は、ぜひこの機会に参加くださいませ。

また、夏休み特別企画として格闘・シューティング等、あらゆるジャンルで『すごいプレイだ。剣術指南伝授会』を開催予定。日時等は店内のインフォメーションボードをご覧になってください。

そして、プライズはときメモ商品に限らず、すごいレア景品から定番景品まで取りそろえておりますので、全国の同志たちよ！ここに集えぃ（爆）。

それでは、皆様のお越しを楽しみにお待ちしております（また、時々確率モノのプライズ機が取れやすくなっちまってるぜい。ついでに『この記事見ました』って人に何かいいことがおこるかも）。んじゃアディオス」

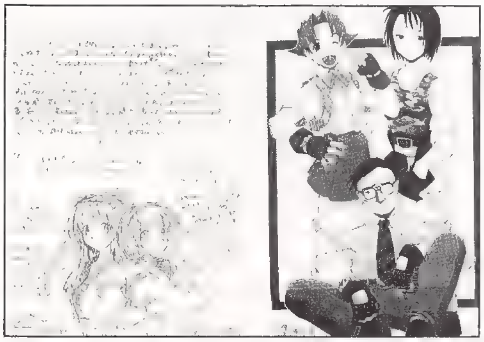
相変わらずギャグがさえない梅田店店長でした。最近、大阪コナミのOLさんをカラオケに誘うが断られ、現在の恋人は、コミケで買ったエスパー魔美本だけという店長のために、ぜひ遊びに行ってやってください（涙）。

KONAMI チルコポルト CIRCO PORTO

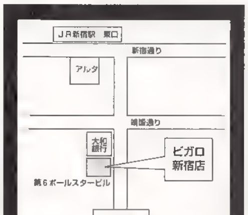
## チルコポルト上尾店はここが『スゴイ』

先月もちょこっとお伝えしたが、チルコポルト上尾店のビデオゲームフロアがリニューアルされた!!店内に入ってとにかく驚くのが、その広さだ。広々とした空間に「これでもか！」というぐらいの筐体数はまさしく圧巻！ゆったりとしたスペースで、のびのびゲームをプレイしたい人には絶対オススメの店だ!!

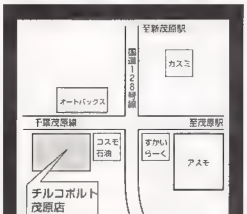
また、上尾店はコナミ直営店の



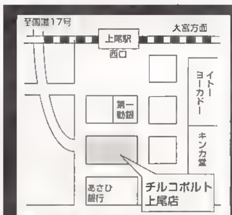
## 元気ロケ全店MAP



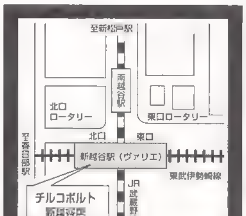

**チルコポルト新宿店**
東京都新宿区歌舞伎町1-16-6 第6ポールスタービル
TEL.03-3204-7390
営業時間11：00～23：30（年中無休）



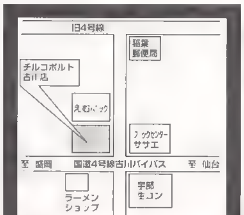

**チルコポルト茂原店**
千葉県茂原市高師1622-1 LAOX2階
TEL.0475-25-9996
営業時間10：00～24：00




**チルコポルト上尾店**
埼玉県上尾市谷津2-1-50
TEL.048-777-2277
営業時間10：00～23：00（年中無休）




**チルコポルト新越谷店**
埼玉県越谷市南越谷1-11-4新越谷駅ビルヴァリエ
TEL.0489-61-4967
営業時間10：00～23：30（年中無休）




**チルコポルト古川店**
宮城県古川市北稲葉3-14-33（宇部生コン前）
TEL.0229-22-8677
営業時間10：00～24：00（年中無休）

## 8月全店イベントスケジュール

**【チルコポルト神戸ハーバーランド店】**
8/15 お盆だよ！「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」スコアアタック（15:00～）
8/29～30 「夏休みは終わらない」記念　大くじ引き大会（12:00～）
・毎週ストリートスナップコンテスト開催

**【チルコポルト茶屋町店】**
8/1～31 プリクラ選手権限定バージョン
8/9 カイザーな皆様ぜひ！KOF'98大会
8/9 ビートマニア全国大会予選
8/16 そして相撲野郎現る！ZERO3大会
8/23 メモだま大会！クロスなバージョンよ！
8/30 休みの最後は、ケンを倒して！ZERO2α4回目！ケンが2回連CHAN優勝なので、やっちゃってくれる方集まるでゴワス

**【チルコポルト上尾店】**
8/8 ストリートファイターZERO3大会
8/9 ビートマニア全国大会予選
8/16 まだまだイクぜ！「ビートマニアライブ」
8/22 夏休み恒例イベント「ビデオゲームフリープレイ大開放!!」格安の入場料金でビデオゲーム全台をフリープレイで遊べる！さらにコスプレによる入場の方には特別待遇有り!!詳細は店頭にて確認だ！

**【チルコポルト和歌山店】**
8/8 KOF'98大会（15:00～）
8/23 第5回ビートマニア大会（15:00～）
8/29 ストリートファイター2大会（15:00～）

**【チルコポルトモザイクガーデン店】**
8/14～16 ポケモンのうちわプレゼント（毎日先着100名様）
・7月中パニックパークスコアチャレンジ
・シール機で3枚撮ったらシールホルダープレゼント

**【チルコポルト茂原店】**
8/2 ビートマニア全国大会予選（18:00～）
8/8 集まれメモリアル1
8/15 集まれメモリアル2
8/22 やるぜメモリアル3
8/29 集まれメモリアル3.5

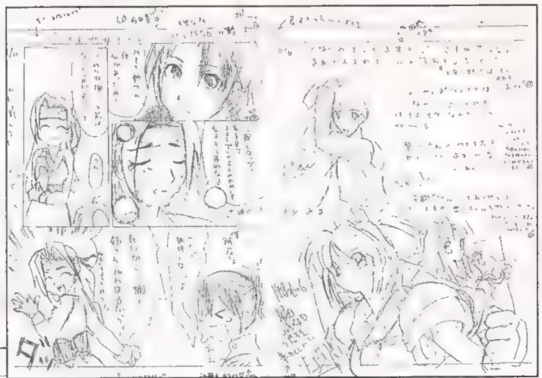
**【チルコポルト高松店】**
8/1 鉄拳3大会<5th STAGE>（17:30～）
8/2 KOF'98大会（17:30～）
8/8 第3回サイキックフォース2012大会（17:30～）
8/9 KOF'98チームバトル大会（17:30～）
8/9 ビートマニア全国大会予選（19:00～）
8/22 ストリートファイターZERO3大会（17:30～）
8/23 KOF'98大会（17:30～）
8/29 ストリートファイターZERO3大会（17:30～）
8/30 KOF'98大会（17:30～）

**【チルコポルト古川店】**
8/2 ビートマニア全国大会予選
8/9 鉄拳3大会
8/15 ビートマニア大会
8/29 ビートマニア大会
・その他のゲーム大会は店頭で発表！要チェックだ！

**【チルコポルト新越谷店】**
8/1 KOF'98トーナメント大会
8/2 ストリートファイターZERO3大会
8/8 サイキックフォース2012大会
8/9 バーチャロンオラトリオ・タングラム大会
8/15 ビートマニア全国大会
8/22 KOF'98タッグマッチ大会
8/29 バーチャストライカー2 '98大会
8/30 ソウルキャリバー大会

**【チルコポルト新宿店】**
8/1 バーチャストライカー2 '98サマーステージ第5節
8/2 ストリートファイターZERO3イズムトーナメント
8/8 ビートマニア全国大会予選　新宿の代表は優勝候補だ!!
8/9 KOF'98トーナメント大会
8/15 メモだま勝ち抜き戦
8/23 バーチャストライカー2 '98サマーステージ第6節
8/30 メモだまトーナメント戦

**【チルコポルト梅田店】**
8/16 KOF'98大会
8/25～31 第3.1回UFOキャッチャー大作戦



中でも、マニア指向が強いお店だ。日々対戦プレイを求め歩くメスト読者諸君にもぜひ足を運んでみてもらいたい。実は「有名プレイヤーが、多数来店するお店」「密かにストⅡ関係が盛り上がっているお店」というのは、知る人ぞ知る事実とのコト。
そしてこの事実を裏切らない、様々な趣向を凝らしたイベント開催が、またマニア泣かせのお店なのだ！
それと、すでに100冊を突破したコミュニケーションノートもすごいぞ!!イラストに興味がある人には特に一見の価値有りと言える内容だ。プロレベルというか、プロも本当に描きに来てるぞ！とにかく一度は行っておきたいお店だから、遠くの人もこの夏は必ず遠征しよう。



今回のイラストは、すべて上尾店のノートより。はぁ～、みんなすごいうまいっすよねぇ～。

## みちるのHP更新情報

http://www.konami.co.jp/

ちわちわ～。元ロケonline制作担当のみちる♥です。毎日暑い日が続きますが、いかがお過ごし？やっと待ちに待った夏休み突入だね。うらやましいぞ。

さて、ただ今onlineでは毎週更新を敢行中。これが結構大変だったりするんだけど、がんばってます！見に来てくださいね。そして今の時期の目玉はなんと言っても「ビートマニア全国大会」でしょ～～～！すんごい盛り上がっちゃって大変なことになってるよ（笑）。

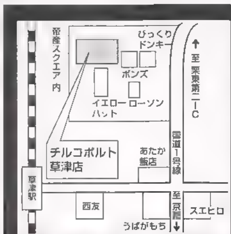
もくもくと腕を磨いていた君にはみんなに披露する絶好のチャンス。バリバリ参加しよう！

それではまた来月お会いしましょ♥さよならー。

## アルバイト募集！

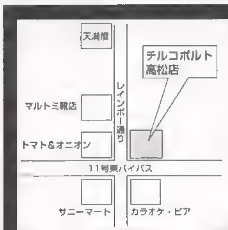
コナミ直営店のアルバイトさんを募集します。明るくて、元気が良くて、ゲームが好きな人！特に女の子や、ハードに詳しい人は大歓迎です!!

**●資格** 18歳以上25歳まで・店舗まで通勤可能なこと・女性、未経験者、フリーター歓迎
**●勤務地** 各コナミ直営店（地図参照）
**●待遇** 交通費支給・制服貸与
**●応募先** 時給、勤務時間等各店舗で異なりますので、直接ご希望の店舗の「アルバイト募集係」までお電話でのお問い合わせをお願い致します。




**チルコポルト草津店**
滋賀県栗太郡栗東町小柿7-8-8
TEL.077-554-3457
営業時間10：00～24：00

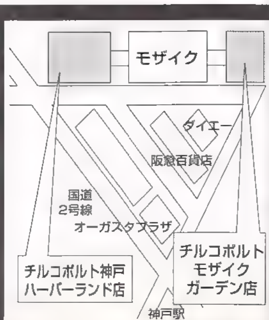
**8月開店予定!!**




**チルコポルト高松店**
香川県高松市伏石町111-1（レインボー通り）
（1階ゲームフロア）TEL.087-869-2128
（2階ボウリングフロア）TEL.087-869-2111
営業時間10：00～24：00（年中無休）




**チルコポルト和歌山店**
和歌山市小雑賀中浜612-2（ミノスケ隣）
TEL.0734-31-2280
営業時間10：00～24：00

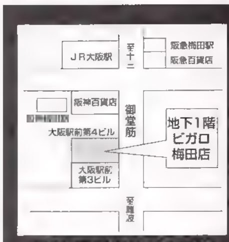



**チルコポルト神戸ハーバーランド店**
神戸市中央区東川崎町1-6-1モザイク館内 TEL078-360-0744
営業時間10：00～23：00（年中無休）

**チルコポルトモザイクガーデン店**
神戸市中央区東川崎町1-6-1 モザイクガーデン遊園地館内 TEL078-360-2477
営業時間11：00～22：00（年中無休）




**チルコポルト茶屋町店**
大阪府大阪市北区茶屋町15-34（梅田ロフト前）
TEL.06-377-7767
営業時間：10:00～23:00（年中無休）




**チルコポルト梅田店**
大阪府大阪市北区梅田1-11-4
大阪駅前第4ビル地下1階
TEL.06-344-0523 営業時間9：30～22：00（年中無休）

本日開店

通いの皆さんお待ちかね、そうでない人もこんにちは。カプコン直営店の情報を、まとめていち早く読者にお送りしようという欲張りなコーナーが始まるぞ。まずは注～目の第1回、いってみよっ!

# カプコンなんです!

## 第1回




ここは「カプコン(のページ)なんですー」。さっそくの第1回は、いよいよ稼働の「ストリートファイターZERO3」のチャレンジハイスコアのお知らせだ。

このキャンペーンは、期間中にハイスコアを出した人の名前を、このコーナーにて掲載してしまおうというモノ。

7月30日(木)～8月30日(日)の期間中に、下記の店舗にてハイスコアの受け付けを行う。詳しいルール等はカコミを見てほしい。

8月30日が締め切りだけど、これは第1次締め切りだ。この後も続いていくし、別のキャンペーンも予定しているので、毎号のチェックを怠るなかれ!また、こんなことやってほしいというリクエストも受け付けているので、店員、または本コーナーまでどんどんぞ。直営店の一覧は240～241ページ(裏表紙の裏、専門用語でいうと表3)にあるので参考に。

このキャンペーンとはまた別に、東京ゲームショー(10月中旬)で行われるZERO3大会の予選が、8月中に全国各地で行われている。これは直営でなくてもZERO3の入っているお店なら参加可能なので、各ゲーセンに問い合わせてみてほしい。

### ストリートファイターZERO3 チャレンジハイスコア ルール・注意事項

☆ルール

単純明快、フェアプレイでハイスコアを出すだけ!
しかも〝店舗ごとのランキングで1位の人〟を掲載するので、別に全国クラスのスコアでなくても大丈夫(…だと思う)。
ハイスコアが出たら、店員に確認してもらってそのスコアと使用キャラ名、使用ISM(イズム)、スコアネーム(12字まで)を登録する。

☆注意事項

プレイヤーの皆さんへ
- キャンペーン参加店舗の筐体でプレイすること
- 完全1人プレイで、1クレジットであること
- 店員に確認してもらってから登録すること(登録は各店舗ごとの方式に従う)

**あとは頑張って通おう!**

こんな感じでこのコーナーでは、イベントやキャンペーンのお知らせをしていくので、ご近所さんや通いの君はCHECK IT!!

## キャンペーン参加店

●メルヘンランド岸和田店
大阪府岸和田市土生町2-32-7
TEL0724(39)8436

●マジカルカプコ豊田店
愛知県豊田市東山町1-5-1
TEL0565(88)8020

●メルヘンランド可部店
広島県広島市安佐北区可部5-11-17
TEL082(815)5363

●プラサカプコン相模原店
神奈川県相模原市中央1-3-9
TEL0427(51)2177

●ビバ・サーカス熊取店
大阪府泉南郡熊取町紺屋1-26-1
TEL0724(53)5689

●ビバ・サーカス茂原店
千葉県茂原市高師1735
TEL0475(25)8428

●メルヘンランド弥富店
愛知県海部郡弥富町大字鯏浦字南前新田123
TEL0567(67)3144

●ビバ・サーカス本荘店
秋田県本荘市出戸町字岩渕下18
TEL0184(24)3615

●ビバ・サーカス船引店
福島県田村郡船引町字原田14
TEL02478(2)4524

●メルヘンランド分水店
新潟県西蒲原郡分水町大字笈ケ島4978-1
TEL0256(98)4582

●メルヘンランド会津店
福島県会津若松市中町4-36
TEL0242(28)0192

●メルヘンランド美濃店
岐阜県美濃市千畝2705番地1外31筆
TEL0575(35)2677

●カプコステーション三条店
新潟県三条市須頃3-58
TEL0256(33)7879

●マジカルカプコ佐和田店
新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783
TEL0259(57)2717

●ビバ・サーカス桜井店
奈良県桜井市大字吉備542-1
TEL07444(6)4605

●ビバ・サーカス柏村店
青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41
TEL0179(25)3486

●マジカルカプコ取手店
茨城県取手市取手2-8-8
TEL0297(72)6054

●カプコステーション十日町店
新潟県十日町市大字山本字谷内836番地
TEL0257(52)5017

●カプコサーカス新潟東店
新潟県新潟市大形本町1-17-16-1
TEL025(275)3777

●プラサカプコン富津店
千葉県富津市青木1241
TEL0439(80)1840

●プラサカプコン山室店
富山県富山市山室226-2
TEL0764(93)0111

●プラサカプコン座間店
神奈川県座間市ひばりが丘4-6207
TEL0462(56)3644

●プラサカプコンコスモタワー店
大阪市住之江区南港北1-14-16
TEL06(615)6151

●プラサカプコンAP店
大阪府泉佐野市泉州空港北1番地
TEL0724(56)8162

●プラサカプコン魚津店
富山県魚津市上村木413
TEL0765(23)1102

●プラサカプコン野幌店
北海道江別市東野幌本町7番地5
TEL011(385)6781

●プラサカプコン高岡店
富山県高岡市駅南2-1-1
TEL0766(25)8226

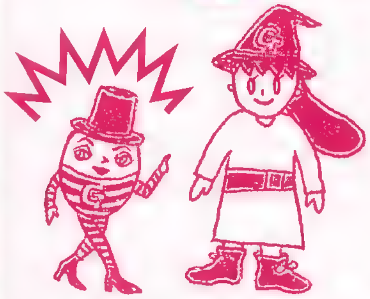
●プラサカプコン横須賀店
神奈川県横須賀市若松町2-30-0100
TEL0468(25)1471

●プラサカプコン大沢野店
富山県上新川郡大沢野町上大久保1985-1
TEL0764(68)3067

※ゴメンナサイ!今回はスペースの都合上、連絡先だけっス。これからはお店のMAPも載せていく予定なので、とりあえずは店舗リストと240ページの広告で、お店の場所にアタリをつけてくれい。

# ゲーメスト アイランド

担当：福田柵太郎＆Mio　助っ人：田渕健康



Ⓜ「夏休みですが」
㊊「しょっぱなから投げやり500％ね。カレー食べる？」
Ⓜ「消化器官やられてそれどころじゃなかったわい」
㊊「(…Mioさん悲しいんだな…。夏休みがなくて忙しくて…オホロオホロ)大丈夫ですか!? いやマジで」
Ⓜ「ラジオ体操なんか嫌いだ、林間学校なんか嫌いだ、なんで昼間っからゲーセンに子供(ガキ)がうじゃうじゃとぉ――――!!!!ハアハア」
㊊「大丈夫みたいですね。よかった」(熱40度出てマジヤバ♡Mio＆それを見てほくそ笑む福田)

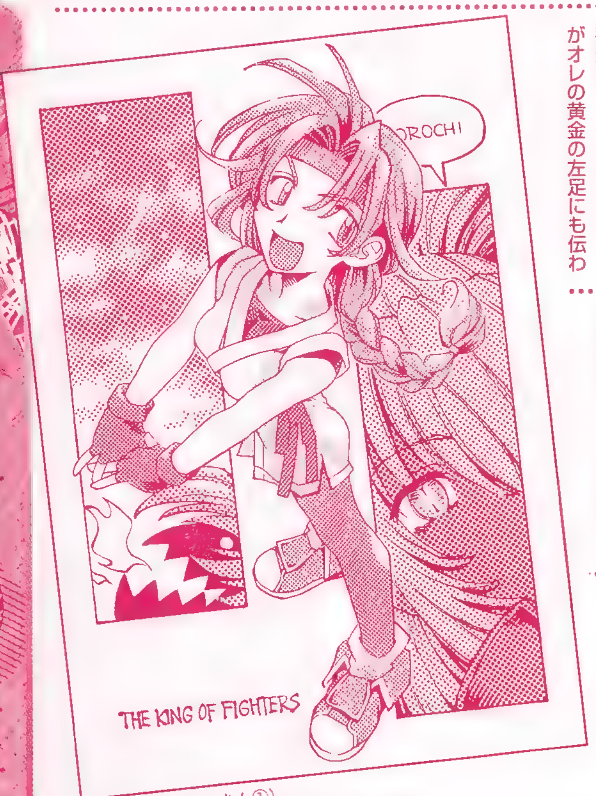
## 今号のいっぱつ！

### ビバ漏電!! 俺様の超絶活用法

☆最近やたら右手がしびれる。何かおかしいと思ってたら、恐ろしいことに職場の溶接機が漏電してやがった！ちょっと待てや！それヤバいって！くうああアもうイヤだああ！ほかにも機械からプロパンガス漏れてるしガス元栓と火の元が1メートルも離れてないし毎日が超危険！「火気厳禁」のプレートにこげ目がついてるのはダテじゃねえぜ！ウオオ辞めてえ！
　しかし、しかしだね！この焼けた鉄と機械油の匂いのする工場…これぞまさに男の職場、いや戦場！このバトルガレッガ並みのシブさ加減が実にオレ好み！それにだいたいここ辞めて実家に帰ったりしたら、おちおち秋葉原にも行けやしねえッ…いやグフ！いい今のは別に本音が出たとかそういうのでなくて！まあその、そうアレよ！この鉄のガス溶断という仕事に誇りを持ってるってヤツ？う、うんそうそう、そうなの！おわかり？
　しかしいくらなんでも漏電はヤバかろう。さっそく作業長に報告をば…いや待てよ！この毎日身体に電気を流し続けるという非日常的な行為の中で、人体は果たしてどのような変化を起こすのか？よし、ここはひとつオレなりに分析だァ！
　まず予想その①「反応速度が電気のスピードに近づく」。ウム、これはなんかそれっぽい！そう言や、この前キャンセルブレイクを立ちスクリューで吸っちまったしな。人間じゃねえとかささやかれたし。
　そして予想その②「しびれにより連打スピードアップ」。おおこれもいいじゃん！連付もいいけど、やっぱりオレは手連だね！そしてこのしびれがオレの黄金の左足にも伝われば、ハンドルチャンプで神の領域に達することも夢ではなくなる！なんかいいことばっかだな！まあ心臓に過電流が流れるというデメリットも考えられなくもないが、オレは血圧が低いほうだからたぶんちょうどいいくらいだろう。だいたい物事はポジトロン…じゃなくてポジティブに考えなくてはイカン。
　そしてこいつが本命！予想その③「何かすごい力が目覚める」。コレよコレ！機械科を卒業したこのオレの計算によれば、物事は「漏電→帯電→蓄電→発電→放電」の順に進む！何、計算式だと？うすら面倒くせえので表記は却下！「感電」が抜けてるのも気のせいだ！つまりこのままいくと、マスターオブ電撃くらいにはなれるという寸法だ！それか電流が脳を刺激し、眠っていた能力が発動ゥ！そう、ESP者だエスプシャ！おお何かスゲェぞ！職場でできるお手軽人体改造ってヤツ？ハッハァー素敵！最高！ビバ漏電！
　というワケで点検表には溶接機異常ナシと書いておいた。手から火花が出たり、体色が緑色になってきたりしたらまた報告する。最後にシメとして一言！「人間やめますか、ゲーマーやめますか」電気の力って、偉大だね。

(千葉県　暴走する山形県民山下洋君㊵)

Ⓜ労働災害にも負けぬ強靭な肉体を持つ、驚異の勤労ゲーマーよ!!この凍りつくよな不景気の日本に、誰もがこのようにありたいものよのう。
　マスターオブ電撃になれたら、放電写真撮ってアイランドまで報告してくれ！




⬆(新潟県　D！さん①)
Ⓜ爆裂「ミミック娘」の今回の新技は一体!?

# 議論の夕べ

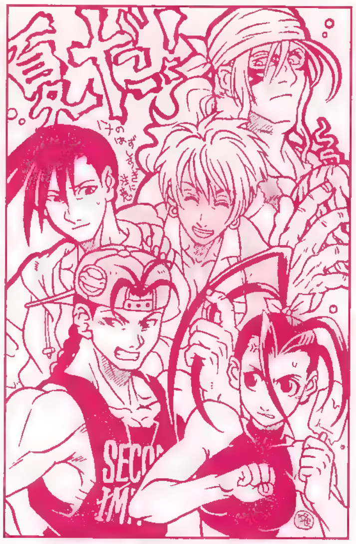
Ⓜ今回は新しい議題二つ。

☆僕はダイヤグラムについて言いたいことがある。僕は過去に自分のキャラが1位になったことが2回ある。しかしどちらもダイヤグラム発表後にやめた。なぜかというと、ゲーセンで乱入しづらいし、負けた友達が言い訳をするからだ（それは僕と対戦したときだけではない）。でも、自分の好きなキャラが一位になって喜ぶ人もいる。また強いキャラに替える人もいる。それはその人が勝つために選んだ一つの道なので僕は何も言わないが、皆さんはどう思っているのか知りたい。
　少し話がずれたが、結局僕が言いたいのは、ダイヤグラムをゲーメストが考えているような使い方（No.199参照）をしている人がどのくらいいるのか、そしてダイヤグラムがゲーマーに及ぼす影響を考えていただきたい。好きなキャラを堂々と使えない人もいるのだから…。
（大阪府　Nyan²君㋑）

Ⓜそれでも彼はダイヤグラムを楽しみにしているそうだ。No.199の使い方とは、ヴァンパイアセイヴァー対戦ダイヤグラム第1回目発表時の記事中のもの。「話題にして盛り上がってほしい」「君たちの工夫と努力によって、数値のカベを打ち破っていってみよう」とある。みなさんはダイヤグラムというものをどう考え、どのように利用してる？

☆最近のゲーム（主に格ゲー）はなつかしのキャラ、いわゆるレゲーキャラが登場することが多いですね。世代が変わっていたりして、まあほとんどの人が「この人は○○ってゲームに出てた××って人よん」で納得できているのでしょう。では、その「○○ってゲーム」を当時プレイしていた人たちはどうですか？時を経て最新技術をまとい戻ってきたなつかしいキャラに何を思いますか？多くの人は「お帰り」とか「ちょっと変わったかな？」くらいでしょう。ではそのキャラがあまりにも変わって戻ってきた時はどうでしょうか？当時と違うベクトルになってしまっていたりしたら…？
　あえて誰とは書きませんが、私はたいへんショックを受けました。変化の理由に納得できないのもありますが、メーカーの都合で大切な思い出を傷つけられたような気がしたからです。私はそのゲームやりたさにゲーセンに通いました。時には連れの友人に無理を言って2P側に入ってもらったりもしました。今の友人や「ゲームと切っても切れない生活」はそのゲームがくれたようなものでした。そして現在戻ってきたそのキャラの変わりぶりは、当時ゲームクリアを目指してへたなりにがんばっていた私の分身である当時のそのキャラを否定さえしているような気がしました。コンパネを通していっしょにがんばった日々はこんな再会のためじゃないのに。
　今は、あの時無理をさせた友人に申しわけない気持ちさえあります。「キミが力を貸してくれたキャラはこんなことになっている」と（友人は子供もできてゲームから遠ざかっている）。ただの被害妄想かもしれません。でも私にとっては大切な、友人との共通の思い出なのです。プレイヤーにとっては苦楽をともにしてきた大事な分身なのに、メーカーにとっては話題のためにいくらでも姿や性格などを変えられる「商品」なのでしょうか？あなたのなつかしい分身はどうですか？
（神奈川県　にゃんこ〝サヨナラか？〟侍さん㋒）

Ⓜそのキャラがなぜそのように変わってしまったか、すべてを見届けて、それでも納得いかなければ我々は嘆くしかないのだろうか？いや、その声を「創造主」…そう、メーカーへ直接聞かせるのだ。アイランドにだけ送るのではなくね。それにしても続編ものの多い昨今、前作とイメージの全然違ってしまうキャラもいるようだ。こういったことへのみなさんの思いを、ぜひ聞かせてほしい。

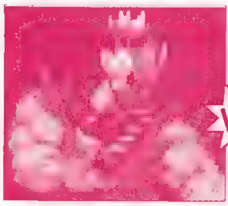


➡（千葉県　しろがね「キー51b」隆乃さん②）
Ⓜスイカでもアイスでも花火でも、何でも楽しんでくれい



➡（鹿児島県　宣教師ゴンドルフさん③）
☆夏の夜空を見上げたら、星に混じって彼女が飛んでいましたとさ。

## ザ・ドリームマッチ
THE DREAM MATCH



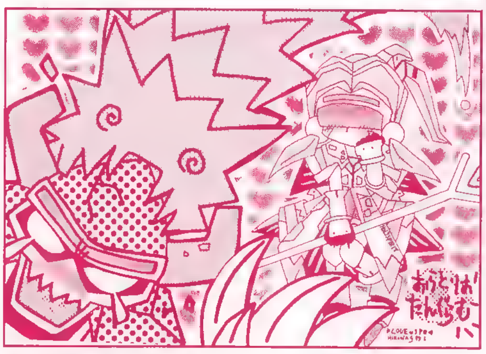
ダン型ゴウキ
（カラー：黄緑）

VS

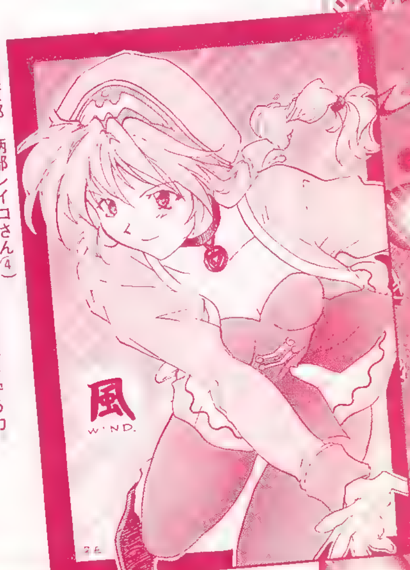


ゴウキ型ダン
（カラー：黒）

結果…不明。強げなザコ対弱げなボス。ゴウキ型ダンの滅殺豪我道や滅殺豪晃龍に対し、ダン型ゴウキは豪昇龍烈火や必勝瞬獄殺で挑む。双方中途半端で、強いのか弱いのか一切不明。勝敗もよくわかんない。（兵庫県　夢遊人君㋓当）
Ⓜ Dマッチ史上最ヘッポコ対決に、Mio思わずテレカ進呈!! 思いつきそうで思いつかぬ好カード。ヘポポ〜。誰かイラスト送って。



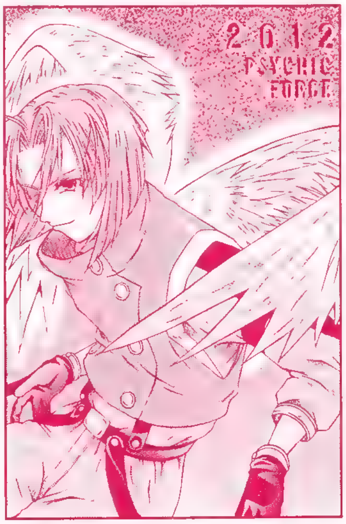
⬆（愛知県（金）東キー58aでOT　ひろなみほさん⑤）
Ⓜこ、これでも愛情表現だそうです…




➡（東京都　柄部レイコさん④）
☆柔らかな風が熱風に変わる、それは誰かを守る力

## 亀仙流ギャラリーズ

☆サイキックフォース2012対戦台のレベルが高かったので、だまって見てるしかなくクリリン気分を味わった。
（大阪府　魚谷武士君㋔）




⬆（大阪府　虎杖せなさん⑦）
☆起動した負の因子に従い、ただ闇を漂う。

### 「待ってましたのビーストバスターズ2」

☆小学校時代、はまったガンシューがSNKのビーストバスターズであったが…まさかその続編が出るたぁね。

いや、前々から期待はしてましたけど。いっこうに出ないのであきらめてたんですよ。

私が初めてはまり、そしてクリアしたガンシューだったのですが、その時は〈1コインクリア〉などという概念がまったく頭になかったのです。

というか、ハンドガン系のガンシューなら今までにバーチャコップ2、ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドが1コインでクリアできましたが、こういうマシンガン系のものって1コインクリア可能なんですかね？

エイリアン3、ターミネーター2、スティールガンナーと、今までにやってきたんですがどれも攻略法なんて思いつかないほど攻撃がすさまGので、連コインやってました。

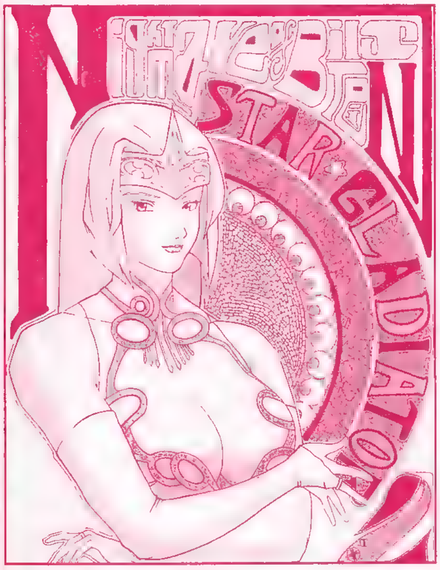
まあ単に私がそう思ってるだけなのかもしれませんが。

ビーストバスターズはホラー系のジャンルなので一人でやってるとえらい孤独感におそわれた覚えがあります。ゾンビ共の死に様にもすさまじいものがあったし、EDで実は敵がエイリアンだったことがわかり、空を埋め尽くすほどに巨大な宇宙船が降りてくるのを見て驚愕する主人公3人（名前は？）。当時小学生だった私にはショッキングな映像でした。スタッフロールもダークだし。

2の舞台は日本のようですが、前作とのつながりはあるのか？またあの昔のような恐怖と、爽快感味わえることを期待したい。

（新潟県　さとうかづを君㋕）

☆再び奴らを殺る時が来た。3人同時プレイ筐体こそなくなったものの押し寄せる悪夢そのもののBGMとゾンビを爆ぜさす対死霊マシンガンは相変わらずだろう、きっと。




⬆（東京都　大黒和寿君⑥）
☆プラズマ理論を飛躍的に発展させる術、それは戦争にほかならない。

☆先日マルゲ屋神田神保町店で行われた「レイディアントシルバーガン講習会」に参加させて頂きました。

当時、私の地元に入荷していなかったゲームでしたので、とりあえずパターンをスパりに行っただけなのですが、CDとポスターを頂けましたので、なにかトクした気分でした。

自分は今の所、ALLがやっとという感じ（点数もヘボい870万点）ですが、1000万を目標に頑張っております。

P.S.ライデンファイターズ1&2のCD化超希望です。

（埼玉県　ONKEL君㋖）

(編)いきなりだが、ゲーメストCDの新作が出るらしいぞ。候補として、数タイトルのシューティングが挙がっていた（ライデンも）。これサントラ化、さもなくば死を！というゲームがあったら手段を問わずリクエストしよう…ステッガー1をな！

☆シューティングゲームを一度もプレイしたことがなかったのに「レイディアントシルバーガン」をやってしまう。

まったくの初心者の僕も何とかステージ6に行けたが、巨人に勝てない。あれは「火蜂」なるものよりひどい攻撃をしてきていないか!?あんなのに勝てる奴はいるんか？

次の日、いた。しかもノーミス。スコア1000万を越してる。すごすぎる…。僕もうまくなるために頑張ろう。

（埼玉県　小嶋淳君）

(編)「次の日、いた」のは一つ前のONKEL君だったり。

☆No.229「キカイオー」の記事において、「ティアナ17（セブンティーン）」を、「ティアナ17（ワンセブン）」と読んだ人、正直に手を挙げなさい。先生は怒りません。

（兵庫県　D.S.T君㋗）

(編)貴公は機甲獣？

☆不況ですが新声社は大丈夫ですか？(編)3匹のこぶたでいうところの木の家ぐらい堅固な守りだ！たぶんな




➡（新潟県　BONOモード君⑧）
(編)中パンチ（斜めに飛ぶ槍）と大パンチ（星降らし）をネチこく繰り返しただけで勝てた。相手の人ボコっちまってごめんよー

気のせいか最近、ゲーセンに来る人の数が減ったような印象を受けます。俺の通うゲーセンは新作買う金がないのかOLDゲーが復活している。（ピストル大名とか、フライングパワーディスクの通信対戦台とか。マニアは喜ぶけど一般客にはうけないのでは？）。

ZERO3とKOF98にスベテがかかってる感じです。

（愛知県　もりっつ君㋘）

(編)新声丸及び全国ゲーセン様には不況の海においても元気ッ子で突き進んでほしいね。

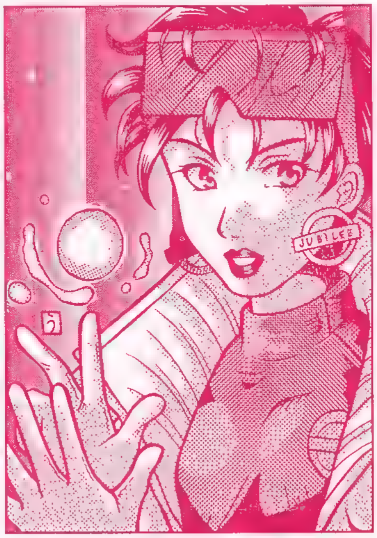
☆Q.ゲーメストをどこでお知りになりましたか？

A.小学生の時に突然知っていた。本当に何のキッカケもなく気がついたら知っていた。しかもそのころからゲーセンに通うようになった。

実に不思議だ。

（京都府　筋王君㋙）

(編)私の初メストはベラボーの表紙につられてでした（が、世代的にはジャングラー）。




➡（大阪府　松沢ういろさん⑨）
☆あたしの花火が使えるようなおっきなパーティーやってないかな。

# のんきな日常

♨私「そういえば、ゲーセン『○△×』にマッハブレイカーズ入ったっけなあ」ナーム女史「なになに!?ブレイカーズの新作!?」
カン違いの内容もさることながら、このカン違いをしたのが女性だというところがすごい気がする。
(滋賀県　大聖リース君(さ))
Ⓜおのれの限界に挑戦だ!!コンドルが、アルシオンが、ピエールが!走る!跳ぶ!そして投げる!!マッハな記録を打ち立てるのはどいつだ!?…この夏一番のなんちゃってゲーム。

♨ついに出たぜPF2012!俺美形嫌いだから使うのはガデス。んでもって決め技はシェービングウォール。強いから使うってわけじゃないぜ。美形連中全員のキレーなオカオを、思いっきり結界に擦りつけて、血まみれのグッチャグチャにして放り捨ててやるのさァ!イ―――ヒャッヒャッヒャッヒャ!!これからバリバリ特訓するぞお!
…って俺の友人が言ってました。美形に何か恨みでもあるんでしょうか?(笑)断っときますけど、俺が言ったんじゃねースからね。↑美形ファンからの攻撃回避クイックダッシュ。
(神奈川県　海神碧矢さん(し))
Ⓜ反撃怖いぞー、特に羽根生えてるあのキャラのファンの思い入れたるや…さまざまなすんごい逸話を聞きましたわ。

♨祝!ブラッディロア2発売決定!!旧キャラが多数消えていたり、前作使用キャラのモグラ忍者が美形(二代目?)になっていたりと悲しいこともあるけど、そこは続編の宿命、素直に受けとめ、新キャラに望みをかけましょう。ヒョウとコウモリは美形だから却下。残りの二人は…カメレオンにむ、虫ィ?たまらん!そそられる!!ところで気になるのがジェニーの獣化姿。なんかドロンジョ(マージョ?)様みたい。
(埼玉県　ケロパス君(す))
Ⓜフム。美形多いですな。私はミツコさんとかわりと好きだったんだが(でも使ったのはロン)。いないですな。カメレオンってやっぱ舌伸ばし攻撃とかアリですか。相手が女キャラだとエロス村な感じだなあ。そう、ドロンジョ様ポイントはやはり、ほっぺでくるんとカールしたブロンドでしょうな。

♨ナッシュ…ローズ…キャミィ…ダン…かりん…。五人の戦士が悪の魔の手から平和を守るため、今立ち上がった。その名は(なんかバレバレ)、「前髪戦隊アンテナマン」!だっちゅーの!
(高知県　小銭戦隊ジャラセンマン君(せ))
Ⓜ「ベタネタだし少しパクってゴメンね」って書いてある。それよか「だっちゅーの」のほうがベタベタじゃのう。

# つっこみ三昧

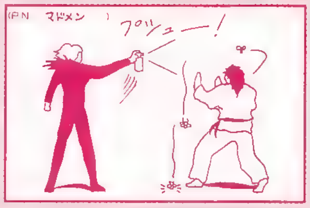
色なつっこみも随時受け付け中

☞エアガイツ
覚えるシステム　多すぎて
受験のように
メスト読む日々
(神奈川県　江振豪人君(そ))
Ⓜ短歌DEつっこみ、新しい試みだ…このままヨコ書きってのもなんだし、川柳(せんりゅうと読む。五・七・五)コーナーでも作ろうかね。

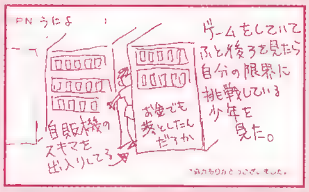
☞見てみたい夢のカード。
「豪鬼vsイライザ」。
イライザが勝ったりして…。
(沖縄県　時代遅れの漢君(た))
Ⓜ「私だって、格闘家の妻ですから!!」とか。だからといってすっごいトレーニング積まれても困る。

☞ストEX2、スコアランキングでの疾走D.ダークが怖すぎる。それでいて、駆けるブランカがまともに見えるのもまた不思議なり。
(滋賀県　大聖リース君(ち))
Ⓜブランカって跳んでるイメージが強いもんね。猫背で歩いてるとか。怖いって言えば、私はザンギのほうが怖いです～。

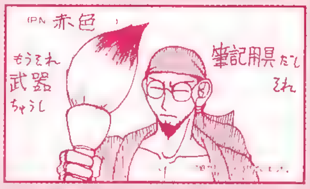
☞アイランドでマイナー(競争率低)コーナーって何っしょ?
(大阪府　木村英文君(つ))
Ⓜその号ごとに違うんだけど、「ザ・ドリームマッチ」あたりかなあ。でもコレ、投稿量少なくても面白いのが多いよ。文章ネタはイラストやマンガに比べて載りやすいと思う。文章とマンガはネタの面白さ、イラストはテクニックが必要だけど、三者ともに大事なのは個性とインパクトだ!がんばれ投稿人!



⬆虎男本人にも効きそうでおますな。⑫



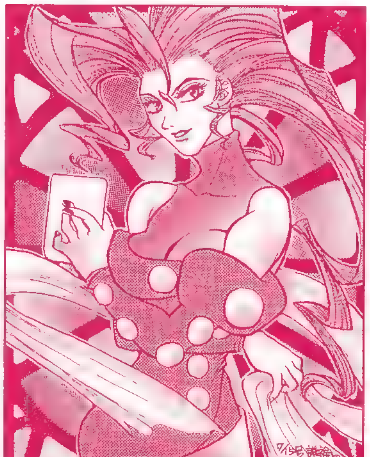
⬆2Dの世界に挑戦!!⑬



⬆仕込み筆。というのは安直か。⑭

# 孟秋エロス村 ～女の子向け大会開催!

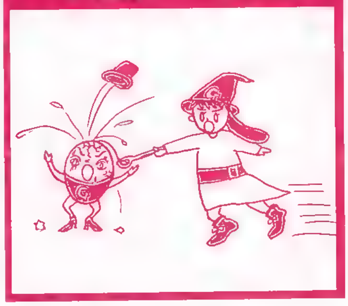
Ⓜ「エロス村は男子ばっかり嬉し恥ずかしで、ええのう」
㊗「たしかに、野郎ばっかりうかれるよーなイラストやら文章が多いですよ」
Ⓜ「女子もグッときてみたい～。そんなイラストやら文章やらをほんの出来心で募集」
㊗「アホかてめえ。熱出してんじゃねえコラ」
Ⓜ「乳だけじゃなく筋肉を!!ロマンあふれる背中なんぞを所望しとるんだわ　」
㊗「しょうがねえ…やりますか!エロスのために!」
締め切り:8月20日必着だっちゅーの。


➡(北海道　仲井(T-48b)六段さん⑪)
Ⓜ強く、りりしく、美しく。彼女に憧れる女の子も多いはず。



➡(福岡県　服部すいぞーさん⑩)
Ⓜ心の炎が引火引火!!手から出なくても可!!

# 暴満館
～The House of Full Violence～



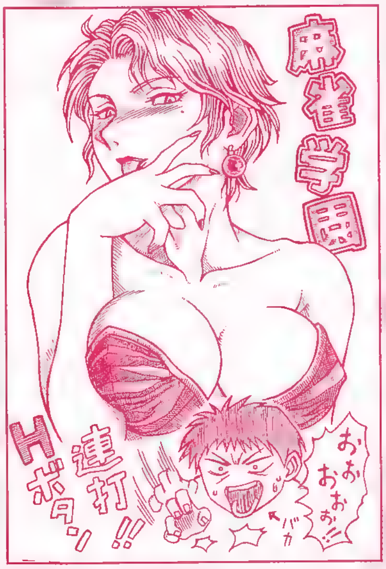
## 「秋探し 隣は獣人 俺昆虫」

☆来た来た来た来た来たぁ!!あ?何が来たかって?「ブラッディロア2」だ、「ブラッディロア2」!!
吠えろケモナーども、あの月に向かって雄叫びをあげろ！…誰だ、チャネリングとか言ってんのは。
それにしてもよくやってくれたよ、「エイティング／ライジング&ハドソン」（↑長いのでなんとかなりませんか）。獣人格闘ゲームふたたび！あぁもう涙でにじんで誌面が見えやしねぇ。「僕たちは、待っていたんだ…」いや、むしろ「僕、生きてる！」と言うべきか。
そうさ、何しろコナミが「ビートマニア」を出してきた時「ビーストマニア」と読み間違えて、「コナミもついにコブラ基板で獣人格闘…ってことは伝説の『メタモルフィック・フォース』の続編かぁ!?」などとぬか喜びで失禁しそうになってたぐらいだからな。100人はいると思うぞ、同じ間違いをおかしちゃった人。
だが！そんな甘酸っぱくて切ない想ひ出とも今日でサヨナラだ！「2」は現実にやってくるのだからな！「一日一獣化」をモットーに日々の鍛錬にはげんできたケモナーどもよ、今まさに俺たちの時代が来るぜぇ！目には目を、牙には牙を、爪には爪を、肉球には肉きゅ…（まだひきずってんのか、田渕イズム）。
とにかくケモノのやり方でイけ！迷わずイけよ、イけば分かるさ！「獣人解放戦線」、俺たちは断固支持する！よく言うだろ？「狼は生きろ、ブタは死ね」ってなぁ!!うひゃひゃひゃ!!
さぁ、もうZERO3どころじゃねえぞ。ケモナー一同、心の準備はイイか?OK、行くぜ!!
「ツイテ来イ…狩リノ時間ダ」（違うじゃん、それ）
とりあえず同志は「アイランド暴満館　獣人の手帳　係」までお便りを出そう！いっぱい集まればムックが出るぞ！
（北海道　にっかつロマンテクノ君㋢）

(福)すごいよーブラロ2。ブスジマはバッドヘッドみたいで気味悪いし(もちろん消える)、カブト虫の光沢具合や羽が綺麗だし、マーベル（ヒョウ）は一見野郎で実は女だし。ブラッディロアQ&Q～獣人の手帳まで獣文を待つ！グルル

## お休みしたら批判続出の巻 エロス村

☆ダイナマイト刑事2のボスマダム・ヤン。割とふくよかでダイナマイトだと思いませんか福田さん。（(福)うむっ）レーザーでブルブルとばたついている痴態がなんとも…。まったく関係ないけど、ヤン・ヤンヤンも年取るとあんなになっちまうのかね？
（北海道　刑事チュウ君㋣）
(福)ダイナマイトメイツなどセクシーな敵が多い刑事2。え？大統領娘？ゲボァ（嘔吐）。




⬆（栃木県　究極神拳君⑱）
(福)「どこみてるの？」の麻雀学園ではないですか。というわけで村のセンターに麻雀コンパネを設置してみました。連打！Hボタン！目標50ページ貫通。





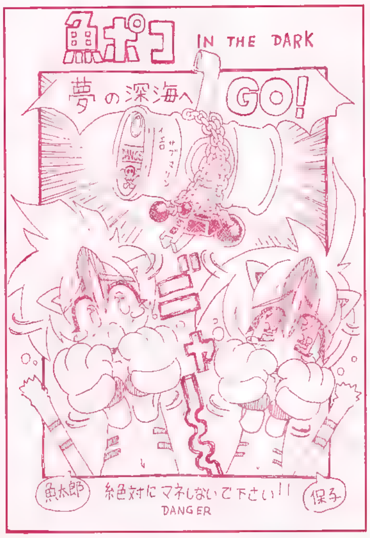
➡（千葉県　会田惣君⑮）
(福)野菜売りのおばさん逃げる！。それにしてもサスカチ、邪気0

＜獣小屋潜入24時記念Q&Q＞

Q：ミツコは死んだのですか？
（東京都　トヲルjr.君[illegible]）
Q．ねええ？
Q：ウリコの第3段階「ゲロベチャモード（命名俺）」はあるのですか？
（埼玉県　ダストテムジン君㋥）
A．女の過去を詮索するもんじゃないぜ。ニャーニャー泣いてたけど。
Q：ライジングさん！ハドソンさん！フォックス（♂）は!?
（山形県　プリーズシークレットネーム君㋦）
A．オカマの過去や行く末もつっこみやめとこう。ジェニー（コウモリ）が似た技使ってたけどね。




➡（杜陽町スターリィスカイ　沖弓画家A君⑯）
(福)仲悪ィよ




⬅（広島県　タカアシ君⑰）
(福)「うちのネコはこれ以外は乗らないんですよ」トップブリーダー推奨の潜行専用有猫潜水艦！ネコ（海溝に）まっしぐら



（福岡県　ハイパーT君⑲）

# 超芸魂

# ナクシタシアワセ〜色〜

深い森の中。歩き疲れて、彼女は、大きな木の根元に腰を下ろしていた。見上げると、枝の隙間から、眼が痛いほどに青い空が見えた。

あの日──あの男の呪縛から解き放たれたあの日から、何度こうして空を見上げたことだろう。彼女は、旅を続けていた。行く当ても、目的もない。ただ虚しいだけの旅だった。

「お姉ちゃん！」

不意に背後から声を掛けられ、彼女は反射的に傍らの刀に手を伸ばした。だが視界の端に声の主を認めると、彼女は軽くため息をつき、手を刀から放した。

少年が一人、立っていた。どこの村にでもいそうな、それでいて何となく懐かしい感じのする少年だった。少年は、木の陰から出て来て、にこにこしながら彼女に話しかけてきた。

「お姉ちゃん、こんなところで何してるの？」

「別に何も……ただ休んでいるだけよ」

「旅をしてるの？」

「そうよ」

「……」

「……」

会話が途切れた。少年は、何とか言葉を続けようと彼女の顔を見つめていたが、そのうちに、ふと何かに気付いたらしく、急に申し訳なさそうな顔になり、

「ごめんなさい…声かけちゃ、いけなかった？」

と、上目遣いに彼女に言った。少年の反応は彼女にはとても意外だった。

「そんなことないわ。どうして謝るの？」

「だって…怖い顔してるから、怒ってるのかなって思って」

今の彼女には、何の感情も浮かんではいない。少年の反応もごく当たり前のことだった。

（こんな時、どうすればいいんだろう…）

答えはすぐに出た。ただ、少年に微笑みかけてやれば良かった。だが、彼女にはできなかった。長きにわたる封印から解放され、一気に自分の中で膨れ上がった感情を、どう扱えばいいのか──彼女は、それを忘れてしまっていた。そんな彼女に、微笑むことなどできようはずもなかった。仕方なく無表情のまま、彼女は言った。

「怒ってなんかいないわ」

「……本当？」

「ええ、本当よ」

「あぁ、良かったぁ！」

少年の顔が、ぱっと明るくなる。そのまま少年は、彼女の隣にちょこんと腰を下ろした。再び会話が途切れた。だが今度は、少年はどこか楽しげに、にこにこしながら彼女の顔を眺めていた。

「何がそんなに楽しいの？」

「この辺、あんまり他所から人が来ないから、何かわくわくしちゃってお姉ちゃん美人だし」

彼女を笑わせようとしたのだろう、照れ笑いをしながら、少年は、ませた言葉を口にした。だが彼女の表情に変化はなく、相変わらず、ただ少年を眺めているだけだった。

（この少年のように、私も笑えていたのだろうか……）

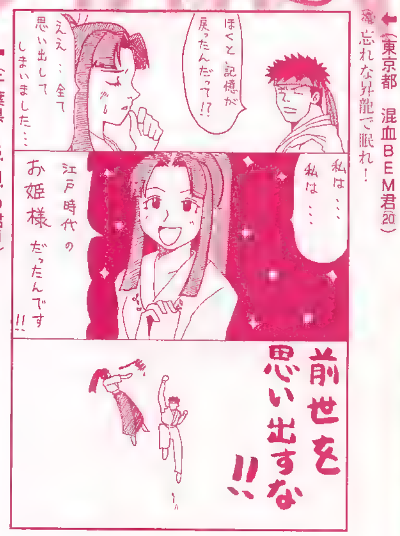
そんなことを彼女は考えていた。すると、彼女の心を見透かしたかのように、少年は言った。

「ねえ、お姉ちゃん」

「何？」

「お姉ちゃん、さっきからぜんぜん笑わないね。悲しいことでもあったの？」

「何もないわ。ただ……どうやって笑えばいいのか、忘れ



←（東京都　混血BEM君⑳）
編 忘れな昇龍で眠れ！



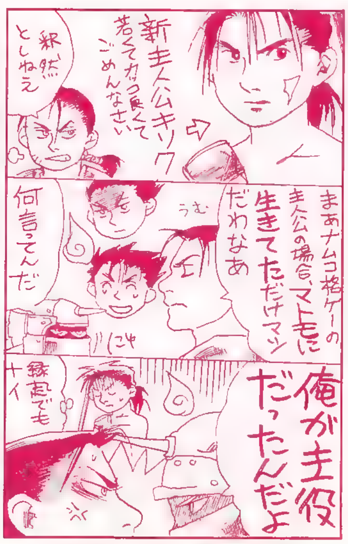
←（千葉県　S.N.O君㉑）
M 自分のクラスの生徒数は33人だとか、成績は3しかつけてくんないとか。



←（北海道　竹野内河月さん㉒）
編 手を変え品を変え…足の裏は虎の体臭香り



←（埼玉県　権八さん㉓）
M ああ！技が何だかフロレメちっくに!!金髪の男まで探してたらヤバ…



←（石川県　粉吹きイモさん㉔）
編 ナックルヘッズは？（↑お約束）

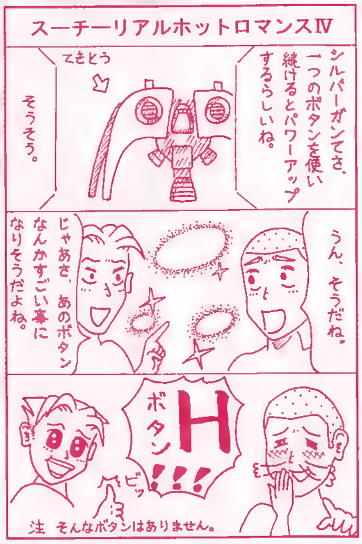
てしまったの」
「忘れちゃったの!?」
少年は、目を丸くした。
「笑えないと、幸せが逃げてっちゃうんだよ?」
「幸せが、逃げる……?」
「うん。母ちゃんが言ってた」
『幸せ』――彼女がその言葉の意味を思い出すのに、少し時間がかかった。
「……今、幸せ?」
「うん、すごく幸せ!」
「何が幸せなの?」
その問いに、少年は少し戸惑った様子だったが、
「えっとぉ……父ちゃんと、母ちゃんと、妹がいること!」
すぐに先ほどまでの笑顔に戻って言った。
「そう……」
「お姉ちゃんの幸せって何?」
「……分からない。ずいぶん昔に、なくした気がするわ」
「ふーん……でも、なくしたんなら、探せばいいじゃない。お姉ちゃんの幸せ」
「探す?」
「そ。探すの。笑えないと、いつまでたっても見つけられないけどね」
そう言って少年はひょいと立ち上がり、お尻を軽くはたいた。
「じゃあ僕、そろそろ行くね」
にこっと微笑むと、少年はくるりと踵を返して走り出した。
「じゃあねー、お姉ちゃーん!」
走りながら少年はこちらを振り向き、手を振った。その時の少年の顔を見て、彼女は、はっとなった。
(あの子……!)
彼女は思わず立ち上がって、少年の後を追った。
「待って!」
彼女は全力で走ったが、不思議なことに、少年との差はまったく縮まらなかった。

それでも走り続けていると、前方に森の出口が見えてきた。そこから溢れてくる光の中に、少年は飛び込んだ。続けて彼女も飛び込むと、一面草で覆われた、広い場所に出た。少年の姿はなかったが、その所々から、黒く焼け焦げた木材が、空に向かって突き出していた。
「ここは……」
彼女は、目の前の光景が現実であることを確かめるように、草むらの中に歩み入って、周囲を見渡した。
間違いなかった。
かつてここには、小さな村があった。その村に住んでいたあの少年は、毎日のように森の中を駆け回っていた。彼のことが大好きだという、妹を連れて。
ある日、妹一人を残し、何もかもが炎に呑み込まれた。少女はすべてを失い、月日は流れ――彼女は今日、この場所に帰って来たのだった。
「なくしたんなら、探せばいいじゃない……」
不意に聞こえてきた言葉に、彼女は振り返った。森の出口のところに、あの少年が立っていた。自然に、言葉が彼女の口をついて出た。
「私の幸せ、見つかるかな……?」
「大丈夫、きっと見つかるよ」
「うん…ありがとう、お兄ちゃん……」
少年は、優しく彼女に笑いかけた。少年の姿が、まるで霞が消えるように、ゆっくりと景色に溶けて、消えていった。
彼女の眼から、涙があふれた。口許には、忘れていたはずの微笑みが浮かんでいた。
そのことに、彼女は気付いていなかった。
ただ、少年がいた場所を、いつまでも、じっと見つめていた。

(大阪府　七瀬瑠矩君㊨)




➡(宮城県　ソニップラクソディー君㉕)
Ⓜゴム紐と言えばゆうとぴあさんだ。
㊓ツッツパティー(マイト風に叫ぼう)




⬅(千葉県　残九郎君㉖)
㊓さあ、101ページのエロス村で経験値をお溜め!




⬆(東京都　MKーⅢ君27)
㊓アメリカチームネタならまずこの人が反応すると思っていたよ。
Ⓜお待ちしてましたん♡




➡(大阪府　人とロケットとぴぴざスキマ君㉙)
㊓暑いって一回言ったらスクリューな。




➡(新潟県　しゅうさん㉘)
㊓ハッピー?

# カラーアイランドリニューアル企画
# キャラクター人気投票&カラーイラストコーナー

カラーイラストと投票で、キミのお気に入りキャラをプッシュするのだ。

**担当：ぎぃ**

## 募集開始

## 暫定結果発表！

### 現在までの得票数

| 順位 | キャラクター名 | 代表作 | 票数 |
|---|---|---|---|
| 1位 | 八神 庵 | K.O.F. | 89 |
| 2位 | リュウ | SF | 42 |
| 3位 | 春麗 | SF | 35 |
| 4位 | モリガン | VAMP | 32 |
| 5位 | ギース | 餓狼 | 30 |
| 6位 | ダン | ZERO | 28 |
| 7位 | テリー・ボガード | 餓狼 | 24 |
| 7位 | ザンギエフ | SF | 24 |
| 9位 | 山崎 竜二 | RB餓狼 | 23 |
| 10位 | リリス | VAMP | 21 |
| 11位 | 草薙 京 | K.O.F. | 20 |
| 11位 | さくら | ZERO | 20 |
| 11位 | バレッタ | VAMP | 20 |
| 14位 | ストライダー飛竜 | MvsC | 18 |
| 14位 | テムジン | チャロン | 18 |
| 14位 | ナコルル | 侍魂 | 18 |
| 15位 | 不知火 舞 | 餓狼2 | 16 |
| 16位 | アファームド・ザ・バトラー | オラタン | 15 |
| 17位 | ケン | SF | 14 |
| 17位 | ブルー・マリー | RB餓狼 | 14 |
| 18位 | サイファー | オラタン | 12 |
| 18位 | 李 香緋 | RB餓狼2 | 12 |
| 18位 | スペシネフ | オラタン | 12 |
| 20位 | パティ | PF2012 | 10 |
| 20位 | ファラン | 鉄拳3 | 10 |

20位以下の順位は大混戦。約400人ものキャラクターがひしめきあっているのだ（人じゃないのも混ざっているけど）。

カラーアイランドリニューアル企画ということで、今度始まる新コーナー、その名も…実はまだ無い（笑）。

アンケートはがきによりキャラクターの人気投票を行い、その結果を毎月発表、それと同時にカラーイラストで自分の好きなキャラクターを主張したり、表現したりしてもらっちゃおうというのがこのコーナーの趣旨。上位入賞キャラのイラストだけでなく、クォリティの高いイラストも当然掲載していくぞ。

つまりは、みなさんの投票や投稿がこのページを作っていくわけです。

人気投票については本誌綴じ込みのアンケートはがきで。それ以外では無効になるのでご注意を。

下の空きスペースに好きな理由や主義、主張なんか書いてくれるとなおぐっど。

それと、コーナータイトルも募集だ。

意見やご希望も待ってま～す。

### 1位 89票
### 八神 庵（K.O.Fシリーズ）




←（大阪府 りヲンとJ子さん）

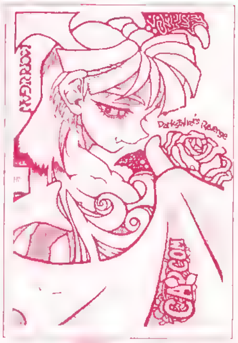
### 5位 30票
### ギース（餓狼伝説シリーズ）

←（東京都 砂河せんさん）




### 4位 32票
### モリガン（ヴァンパイアシリーズ）

←（山形県 笑国龍君）



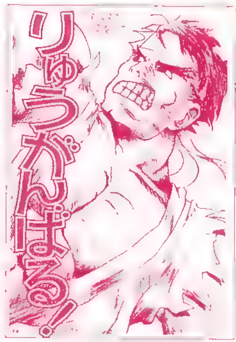

### 3位 35票
### 春麗（SFシリーズ）

←（東京都 高岡大輔03君）




### 2位 42票
### リュウ（SFシリーズ）

←（大阪府 いっきー君）




## カラーイラスト募集!!

**キャラクターへの愛にあふれたカラーイラストを募集。**

オフィシャルイラストにも負けないような気合の入った作品を送ってくれ。

★イラストの大きさはどんな大きさでもOK。ただし、縦横の比率は、できるだけはがきサイズで。

★蛍光色は使用しないでください。

★必ず官製ハガキ、または封書で送ってください。封書の場合、封筒の中に厚紙等を一緒に入れたり、表に「折り曲げ厳禁」と書いておけば郵便事故も防げていい感じ。

★イラストの裏にも住所、氏名、ペンネーム等を忘れずに。

もろもろの宛先はこちら
〒101－8935 東京都神田神保町1－26
新声社ゲーメスト
カラーイラスト人気投票（仮）係まで
※コーナータイトル名の応募もこちらへ！ **締切9月1日**（必着）

### <データ投稿時の注意>

★同時にカラーCGのデータ投稿も募集します。

★推奨サイズは592ピクセル×874ピクセル（300dpiで5cm×7.4cm）。基本的にこれが基準サイズと考えてください。これ以上のサイズならかまいませんが、この場合も縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします。

★色数（カラー形式）に関しては制限はありませんが、RGB形式などは印刷に出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラーで作成することをお薦めします。

★投稿に使用できるメディアは原則として、3.5インチ2HDのフロッピーディスクでお願いします。一応、MO、CD-Rでも受け付けます。

MAC、DOSどちらのフォーマットでもOK。

ただし、いずれの場合もメディアの返却はできませんので、あらかじめご了承ください。

なお、家庭用プリンター等で出力しての投稿は避けてください。

★ファイル形式はJPEG（JPG）、BMP、PICT（PIC）、TIFF（TIF）、MAGのいずれかでお願いします。JPEGは保存時に画質が劣化するので注意。できるだけ高画質で保存しましょう。

★圧縮する場合、自己解凍ファイルか、StuffIt、LHAで。

★データ投稿の場合も必ず、ディスクのラベルと、同一ディスク内にテキストファイルで住所、氏名、ペンネーム等を記入してください。

コメントなんかもテキストファイルでOK。


超獣の魂を解放せよ!
YUGO
ALICE
LONG
BAKURYU
URIKO
MARVEL
STUN
JENNY
BUSUZIMA
BLOODY ROAR 2™
-BRINGER OF THE NEW AGE-
ブラッディロア2
獣化格闘 第二弾!
■異色の新キャラに加え、すべてのキャラをリニューアル!
■人間時も技のキャンセル可能で、多彩な攻防展開!
■獣化後は、攻撃力やスピードがパワーアップ!
個々の獣らしいキャラ特性に合った
豊富な技のバリエーション!
さらに新技「ビーストドライブ」導入で
より凶暴な獣人へと進化を遂げた!!
近日登場!
乞うご期待!
※画面及び内容は開発中のものです。
EIGHTING CO., LTD.
株式会社 エイティング
〒144-0051 東京都大田区西蒲田7-32-2
Tel. 03-5711-8181 Fax. 03-5711-8180
RAIZING
株式会社 ライジング
http://WWW. RAIZING. CO. JP/
©EIGHTING/RAIZING 1998 ©1998 HUDSON SOFT ILLUSTRATION:NAOCHIKA MORISHITA / CARAMEL MAMA

-リニューアル特集-
第一弾

# 闘士王(キング・オブ・ファイターズ)対路上格闘家(ストリートファイター)



CONTENTS
(目次)





# THE King of Fighters SERIES VS STREET FIGHTER ZERO SERIES

対戦格闘ゲームの中でも、庶民的に広く親しまれている2D対戦格闘ゲーム。今、その勢力を二分しているのが、SNKのザ・キング・オブ・ファイターズシリーズとカプコンのストリートファイターZEROシリーズであろう。この夏、期待の二大作品がゲームセンターで激突する。由緒正しきシリーズを振り返りつつ、それぞれ独自の魅力を確認してみよう。そして、自分の最も好きなゲームとキャラを選んで遊び倒そう!



GAMEST PRESENTS

対戦格闘ゲーム最多出場者は誰だ？

# キャラクター登場作品一覧表

注：この表で「○」を付けている条件は、「対戦格闘のジャンルに分類されるアーケードゲームで、プレイヤーキャラ、もしくは対戦相手として登場しているキャラ」と定義しています。また、グラフィックや対戦スタイルによらず、純粋に名前が同じであれば同じキャラとして扱っています。

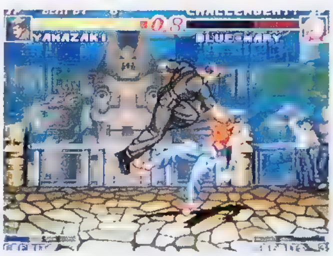
## 意外!? 2桁出場はたったの4人！

すでにSNK格ゲーの定番となった感のある餓狼チームの3人だが、じつはKOF&餓狼シリーズ以外の格ゲーにはゲストとして登場したことすらない。さらに言えば、お祭り的コンセプトを持ったKOFを除くと、ゲームキャラとして餓狼と龍虎にまたがって登場しているキャラはリョウのみである（本来なら真の意味で関わっているギースが入るところだが、残念ながらKOF'98のキャラセレ画面には登場していない）。これは、SNKがそれぞれのシリーズを確立するため、変にうわついたキャラが入って世界観を壊してしまうことを避けるためであると予想される（元祖サムスピの幻庵のエンディングに、舞が登場したことはあったが……）。

ただ、同じシリーズ内でも見た目や戦法が徐々に変化してきたキャラは多い。アテナは毎年コスチュームがカスタムチェンジされているし、京は'96を境に戦闘スタイルが大幅に変わった（一応、過去のスタイルで遊ぶことも可能）。使い込まれているがゆえの「安定感」こそないものの、逆に「○○は大好きなんだけど、うまく使えなかったから……」という人にとっては大きなチャンスであるとも言えるだろう。



サムスピキャラはKOFには出てこない。残念……。




基本必殺技はどの作品でも揃っているが、その使い勝手はかなり違う餓狼の面々。

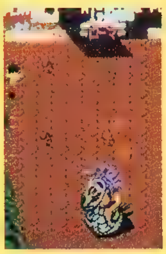
| | K.O.F.シリーズ | | | | 餓狼伝説シリーズ | | | | | | | 龍虎の拳シリーズ | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | '94 | '95 | '96 | '97 | 1 | 2 | SP | 3 | RB | RBSP | RB2 | 1 | 2 | 外伝 | |
| 京 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | 4 |
| 紅丸 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | 4 |
| 大門 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | 4 |
| テリー | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | 11 |
| アンディ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | 11 |
| 東 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | 11 |
| リョウ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | ○ | | | | | ○ | ○ | ○ | 8 |
| ロバート | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | ○ | ○ | ○ | 7 |
| ユリ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | ○ | | 5 |
| レオナ | | | ○ | ○ | | | | | | | | | | | 2 |
| ラルフ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | 4 |
| クラーク | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | 4 |
| アテナ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | 4 |
| ケンスウ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | 4 |
| チン | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | 4 |
| ちづる | | | ○ | ○ | | | | | | | | | | | 2 |
| 舞 | ○ | ○ | ○ | ○ | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | 10 |
| キング | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | ○ | ○ | | 6 |
| キム | ○ | ○ | ○ | ○ | | ○ | ○ | | ○ | ○ | ○ | | | | 9 |
| チャン | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | 4 |
| チョイ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | 4 |
| 社 | | | | ○ | | | | | | | | | | | 1 |
| シェルミー | | | | ○ | | | | | | | | | | | 1 |
| クリス | | | | ○ | | | | | | | | | | | 1 |
| 山崎 | | | | ○ | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | 5 |
| マリー | | | | ○ | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | 5 |
| ビリー | | ○ | | ○ | ○ | ○ | ○ | | ○ | ○ | ○ | | | | 8 |
| 庵 | | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | 3 |
| マチュア | | | ○ | | | | | | | | | | | | 1 |
| バイス | | | ○ | | | | | | | | | | | | 1 |
| ハイデルン | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | 2 |
| タクマ | ○ | ○ | | | | | | | | | | ※ | ○ | | 3 |
| 柴舟 | | ○ | | | | | | | | | | | | | 1 |
| ヘヴィD！ | ○ | | | | | | | | | | | | | | 1 |
| ラッキー | ○ | | | | | | | | | | | | | | 1 |
| ブライアン | ○ | | | | | | | | | | | | | | 1 |
| ルガール | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | 2 |
| 真吾 | | | | ○ | | | | | | | | | | | 1 |

※……Mr.カラテとして登場

| | ZEROシリーズ | | | ストリートファイターIIシリーズ | | | | | EXシリーズ | | | IIIシリーズ | | ストリートファイター | X-MEN | VSシリーズ | | | ストリートファイターザ・ムービー | ポケットファイター | ジャスティス学園 | 総登場数 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | ZERO | ZERO2 | ALPHA | II | IIダッシュ | ダッシュターボ | スーパー | スーパーX | EX | plus | EX2 | III | 2nd | | | XVS | MVS | VSC | | | | |
| リュウ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | 19 |
| ケン | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | ○ | ○ | ※1 | ○ | ○ | | 18 |
| 春麗 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | 16 |
| ダルシム | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | ○ | | | | | ○ | ○ | | | | | 10 |
| ザンギエフ | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | 15 |
| ナッシュ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | ○ | ※2 | | | | | 4 |
| ガイ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 3 |
| さくら | | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | ○ | | | ○ | ○ | 5 |
| サガット | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | ○ | | | | | ○ | | | 10 |
| アドン | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | 4 |
| ローズ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 3 |
| ソドム | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 3 |
| ベガ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | ○ | ○ | | ○ | | | 13 |
| 豪鬼 | ○ | ○ | ○ | | | | | ○ | ○ | ○ | | | ○ | | ○ | ○ | ○ | ※1 | | ○ | | 11 |
| R.ミカ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 0 |
| かりん | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 0 |
| コーディ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 0 |
| バルログ | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | ○ | | | | | | | | ○ | | | 7 |
| ブランカ | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | ○ | | | | | | | | | | | 6 |
| E.本田 | | | | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | ○ | | | 6 |
| キャミィ | | | | | | | ○ | ○ | | | | | | | | ○ | | | ○ | | | 4 |
| ロレント | | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| バーディー | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | 4 |
| ダン | ○ | ○ | ○ | | | | | | | | | | | | | | ○ | | | ○ | | 5 |
| 元 | | ○ | ○ | | | | | | | | | | | ○ | | | | | | | | 3 |

※1……リュウのモードチェンジで登場（？）　※2……シャドウとして登場

## その他の主な出場作品



### K.O.F'98

●クイズ・キング・オブ・ファイターズ……テリー、リョウ、ロバート、舞、タクマ
●アテナ……アテナ
●サイコソルジャー……アテナ、ケンスウ
●怒、怒号層圏、怒II……ラルフ、クラーク



### ZERO3

●ファイナルファイト……ガイ、コーディ、ソドム、ロレント
●スーパーパズルファイターIIX……リュウ、ケン、春麗、さくら、ダン、豪鬼
●クイズカプコンワールド2……リュウ、春麗
●バース……リュウ

## リュウ、ついに格ゲー20回目の登場！

表全体の特徴としては、さまざまなゲームにいろんなキャラが突発的に登場しているということが挙げられる。ほかのシリーズに出張した場合はあくまでゲスト的な出演に留まっていることが多いが、それでも「1プレイヤーキャラ」としての完成度を高めてあるのは、さすが元祖格闘王国の面目躍如といったところか。

さらに、過去の作品（別シリーズ）のキャラを復活させるにあたっても、もはや別キャラとも言えるほどのリニューアルをほどこしてくることが多い。以前のイメージを大事にしている復活キャラとのギャップが、ある種独特な雰囲気をつくっている。このパラレルワールド的世界観については賛否両論ではあるが、「媚びずに己を貫く」一本筋のとおった制作姿勢が、最終的にはユーザーを惹き付ける魅力となっていることも確かだ。



こちらは「元祖ストリートファイター」のバーディーで、



こちらは「ZERO」シリーズのバーディー。これでも同じヤツと言い張るかカプコン!?

## 共通のキーワードから、両シリーズを比較検証…!?

# ●●対決

両シリーズに登場するキャラクターたちを見ていくと、共通のキーワードが浮かんでくることが多い。ここでは、そんな共通のキーワードから両シリーズを検証してみることにした。

担当 借金C.LAN

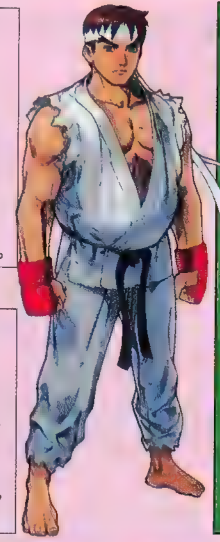
## 対決① 主人公

### ZERO SIDE

真の格闘家を目指すという、半生をかけた目標にひたすら向かって今も歩み続ける孤高の主人公。暗殺拳の使い手ながら、その拳は不思議と温かい。出会ったライバルたちの多くがリュウに惹かれていくのも、なんとなくわかるような気がする。名言「オレより強いやつに会いにいく」は、あまりに有名。

### FREE TALK

暗殺拳といえば、北斗○拳のケン○ロウも確かそうだったな。もし、リュウと闘ったらどうなるのか？殺されてしまうの？いやいや、なにを隠そうリュウの胸にも7つの傷がある。だが北斗七星じゃないぜ、オリオン座だ…なんて冗談さ。でも、あったら面白いよね。





### K.O.F. SIDE

餓狼シリーズのテリー、龍虎シリーズのリョウなどを押しのけて、1作目から主人公として登場。個性派ぞろいのK.O.F.シリーズにおいても、その名に恥じない強さと人気を確立した。草薙流古武術の使い手で、炎を自在に操る攻撃が特徴。蒼い炎を操る、庵との因縁の対決は今年も楽しみである。

### FREE TALK

たまに、真吾に技を教えているが、俺みたいに炎が出るわけね〜だろって思ってたけど、大会に出てびっくり。炎を操る出場者って意外といるんだよな、これが。

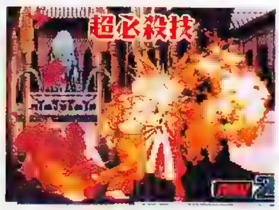
まぁ、それはさておき、俺を取り巻く、地震、雷、火事、親父、後輩、巫女、暴走、その他もろもろたちを今後ともよろしくなっ。




波動拳、昇龍拳、竜巻旋風脚という、三位一体をなし無敵の威力を誇る必殺技を使う。ニセものも多い。




波動→真空→電刃、竜巻→真空→暴風、昇龍→滅昇龍→真昇龍といった進化をたどる。必殺技を磨いたぞ。




三神技の壱、最終決戦奥義〝無式〟。超必殺技は、全身に炎をまとうものが多い。火には火を返してやれ。




鬼焼き、琴月 陽、荒咬みなど、手を使う必殺技は、炎を主体に形成されている。○○式とつくのも特徴。

## 対決② 「追っかけ」

対戦格闘に登場する人たちはみな個性が強い。ZEROシリーズとK.O.F.シリーズでは、なんと主人公にあこがれている「追っかけ」なるキャラクターが誕生してしまった。

リュウにはさくら、京には真吾という追っかけ役が登場。しかも、2人は今をときめく高校生(京も高校生か…)。これにより、シリアス路線をひた走る対戦格闘に一石を投じる結果となったわけだ。

「高校生」「主人公へのあこがれ」「主人公と似た攻撃」というように、この2人には、共通点が多く見受けられる。だが、主人公から見た2人への見識は微妙に異なる。

同じストリートファイターとして、少女を自分と対等に見てくれるリュウに対し、真吾は京にとって都合のいいパシリという模様で、やや気の毒だ。でも、追いかけられる側としたら異性のほうが気分はいいよね。よってさくらの勝ち―真吾は強くなって、京のパートナーになれるようにがんばってほしい…なんてね。

## 壊れた湖のスパイス(深い)
# コマンド呼称考察学

普段何気なく入力している必殺技のコマンド。新しいゲームが出たときなどは、

「その技どうやって出すの？」

「波動キックだよ」

なんて会話も行われることだろう。「波動」とは「↓↘→」であり、これはリュウの波動拳からきたもの。このように、必殺技コマンドには一般的な呼称がある。代表的なものを挙げてみよう。

●↓↘→（波動）
●↓↙←（竜巻）
●→↓↘（昇龍）
●←↙↓↘→（ヨガ）
●→←↙↓↘→（覇王翔吼）
●↘→（斬影）

これらの語源は、そのコマンドが初めて使われた必殺技の名称で呼ばれることが多いが、当然これらが全国共通ではなかろう。カプコン、SNKどちらかのゲームしかやらない人もいるだろうし、最近始めた人や、3D格闘しかやらない人もいるだろうからね。

そんなわけで、いろんな人にコマンドの呼称を聞いてみたんで、まぁ見てくれ。

### カプコン派



カプコン派の答えは、まぁ順当といえるだろう。だが←↙↓↘→が「フレイム」なのに対し、→↘↓↙←では「逆ヨガ」になるのが興味深い。ちなみに→←↙↓↘→は「前ヨガ」であった。

| | |
|---|---|
| ↓↘→ | 波動 |
| →↓↘ | 昇龍 |
| ←↙↓↘→ | フレイム |
| →↘↓↙← | 逆ヨガ |
| ↓↙←↖ | 逆クラッシュ |
| ↓↘→↓↘→ | 真空波動 |

### SNK派



純粋なSNKのみのプレイヤーというのは意外に少ないようだ。↓↙←が飛翔「拳」であるのはキムに飛翔脚があるせいか？「Gボム」はビッグベアが由来だが、おそらく、現在こう呼ぶ人は少ない。

| | |
|---|---|
| ↓↘→ | ウェーブ |
| ↓↙← | 飛翔拳、龍炎舞 |
| →↓↘ | 鬼焼き |
| ←ため→ | Gボム |
| ↓ため↑ | ライジング |
| ↓↙←↙→ | ゲイザー |

P.S.MESSAGE G

す。／千葉県 P.N.DOKU−SABI君 ◆スピードでは週刊誌に負けちゃうので、その分内容勝負と考えてゲーメスト流に情報公開時期と内容面は調整しているつもりです。あまり先走った情報で、発売前に何カ月も読者を待たせたくないといった理由もある。（編集部）

## 軍人とヒットゲームの関係

対戦格闘ゲームに欠かせない存在、それが「軍人」だ。その肩書は闘いのエキスパート、プロの戦闘員という意味を内包し、カリスマ的な研ぎ澄まされた強さ、みたいなものを連想させる。

今回の2作品にもロレントとハイデルンという2大軍人が登場するわけだが、思えばロレントは爆発的な威力を誇るオリコンを、ハイデルンは一撃必殺を地でいく恐怖の毒手を有していた。対戦格闘ゲームの原点として知られる作品の米空軍少佐に至っては、筆舌に尽くせぬ恐怖の業の数々が伝説となっている。

常人では成しえない禁断の秘技を有する軍人…それは皮肉にも、大ヒット作に共通するジンクスなのかもしれない。



現させんとする行動力には脱帽。



人間性。だが演技かもしれない。

### 対決③「達人」

分野を問わず、達観した人のことを、我々は敬意を表して「達人」と呼んでいる。

対戦格闘においても達人の存在は無視できない。ZEROシリーズでは、拳を極めんとする豪鬼、暗殺者の元といった老練な悪役として達人が登場。一方K.O.F.シリーズは、サイコソルジャーの師匠であるチン。タクマ、柴舟といった父親、またハイデルンのような上官というケースなど、幅広く達人が登場する。

錚々たるメンバーの達人だが、違う角度から見ると、悟りをひらいた人も達人と呼ばれていることをご存じだろうか。「悟りをひらいた」パッと頭に浮かぶ光景…そう、手足を伸ばしているインド人。ヨガの悟りを開き、手足を自由に操るダルシムもまた、達人といえるのである。



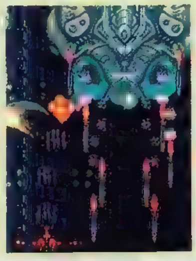
あらゆる技を使いこなすデュラル、木人なども達人といえるかな?



対峙する達人。「死合い」という言葉がぴったりくるのは悪役だから?



熱血硬派くにおくんは、のちに様々なスポーツの達人へと進化を遂げる。



達人王…達人に王がつくわけだからこの上ない達人に違いない。

### 対決④「忍者」

最後の忍道、忍者龍剣伝といった忍者ゲームが高人気であったように、忍者は、主人公としても十分期待に応えてくれる花形役者である。

両シリーズでも、武神流のガイ、不知火流忍術の舞が活躍。手裏剣、分銅、煙幕といった一般的イメージとは異なるものの、2人とも個性的な動きで高い評価を受けている。

忍者らしい動きといえば、いぶき(ストIII)、ショウ(キャプコマ)、半蔵(サムスピ)、影二(龍虎2)などがいわゆる「忍法」を使ってくれる。なかでも、影二は以前にK.O.F.に登場したことがあるだけに非常に惜しい逸材である。影二カムバック!!



霞斬りに斬鉄蟷螂拳。キャラが立っているだけに影二は出てほしかった。

### 対決⑤「電撃」

ブランカ、紅丸の共通点は、ズバリ電気。しかし、髪型やアンクレッドなど、どこを見てもオシャレなことも、電撃キャラの特徴…かもしれない。



電撃人は、意外と少ないね。

### 「囚人」

チャンに続いて、コーディも囚人経験者に。囚人が登場するゲームはやっぱり少ない。群がる囚人をどんどん撃ち殺すブレイウッドくらいかな?

### 「爪」

ナルシストなバルログと人斬りチョイが爪代表だ。

### 「挑発」



### なんでもやる派



見事なまでに複合されているね、っていうか、わざとそういうコマンドを選んだって気も…。暫烈拳は龍虎バージョン、最後のコマンドは、餓狼SPのローレンスの超必殺技「ブラッディフラッシュ」だ。

| | |
|---|---|
| ↓→↘ | ハリケーンアーム |
| →←↙↓↘→ | 覇王翔吼 |
| ←→↘↓↙← | 後逆ヨガ |
| ↓↙←↙→ | 竜巻斬影 |
| →←→↘↓↙← | 暫烈逆ヨガ |
| ↘←↙↓↘→↙→ | 逆斬影ヨガ斬影 |

### 3D格闘派



3D対戦格闘ということでなんか鉄拳とバーチャがごちゃ混ぜになっているが、正確にはカプコン派、SNK派同様にバーチャ派と鉄拳派が存在している。↙↙というコマンドは3D格闘独特のものだ。

| | |
|---|---|
| ↓↘→ | 崩拳 |
| ↘↘ | スプラ |
| ↙→ | 心意把 |
| →↓↘ | 立ち斜上、風神ステップ |
| ←↙↓↘→ | ジャイス |
| →↘↓↙← | 逆ジャイス |

### 道行く人



波動、昇龍、斬影…我々が何気なく使うコマンドの呼称も、対戦格闘ゲームになじみのない人にとっては、ただの不可解な矢印の集合体としか映らない。当然→が前で、←が後ろという概念もない。

必殺技コマンドの呼称はプレイヤーによって大きく変わるものだ。カイザーナックルしかやってなかったキミは、↓↙→を鬼孔拳と呼ぶだろう。またバーニングライバル大好きっ子のアナタは、→↓↙を翔鶴閃と呼ぶかもしれない。呼称は方言のようなもの。正解はない。まぁ好きに呼べや。

| | |
|---|---|
| ↓↘→ | 下から右 |
| ↓↙← | 6時から9時 |
| →←→ | 右・左・右 |
| →↓↘ | 右・下・右下 |
| ←↙↓↘→ | 下半回転(反時計回り) |
| ↓↙←↙→ | 何か意味があるんですか? |

P.S.MESSAGE G

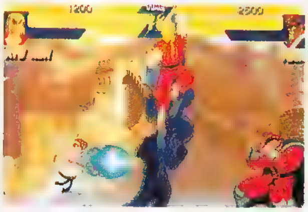
他の雑誌が充実してきたのか、ゲーメストが衰退してきたのか、最近情報という点で他誌に劣っているように思います。せっかくのアーケード専門誌の優位性をもっと活かせないものでしょうか。むろんスピードだけが魅力ではないのですが、私はそれを一番期待していま

# システムから探る 2大シリーズの魅力

担当：石井ぜんじ&はまー

シリーズもので、何作もレベルの高い作品を作り続けていくのは非常に難しく、高度な作り込みを要求される。プレイヤーの要求はより高くなっていくからだ。人気の出る続編というのは、何かと「お約束」を求められるものである。しかし同じものではマンネリに陥ってしまう。この点に対してメーカーはどう対応しているのだろうか？

冷静に分析してみると、ZEROとKOFはシリーズを追うにつれ意外と大胆な「改革」を試みていることが分かる。それぞれのシリーズを通して、まずゲームシステムはどう変わり、何を求めてきたのかを考えてみたい。そして、両シリーズの魅力に迫ってみたいと思う。


ZEROといえばドラマチックバトルモードが懐かしい。

## 一作ごとに大きく雰囲気が違うZEROシリーズ

まずはZEROシリーズをみていってみよう。ストリートファイターZEROは、他のシリーズからの登場キャラ（ガイなど）もいて、ストⅡシリーズに比べて親しみやすく楽しげで、コンパクトなイメージがあった。これがストリートファイターZERO2になると、大きく雰囲気が変わる。

ZEROコンボを廃止したのがシステム的には大きな違いで、爽快感より、緻密なじっくりした闘い方に変貌した。ロレントなどテクニカルなキャラクターが増え、背景も描き込まれて本格的なイメージを感じさせるものとなっている。

そして今回のZERO3は、I（イズム）SMシステムをとりいれて、より多くの闘い方をプレイヤーが選べるようになっている。一作ごとに目指す方向性が大きく変わっており、プレイヤーに常に新しい提示を行ってきているのを感じさせる。

## 攻防のバランスが模索されるKOFシリーズ

一方、ザ・キング・オブ・ファイターズ'94は、チームバトルを取り入れたのが印象深い。強烈な連続技など、爽快感重視の攻防の中に、大ジャンプなどの隠しっぽいテクニックもあった。KOF'95になると、避け攻撃、ガードキャンセルなど防御系のシステムが取り入れられ、じっくりした闘いとなった。


初代KOF'94ではチームエディットはできなかった。

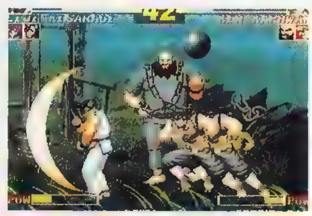
その反省か、KOF'96では小・中ジャンプと緊急回避が取り入れられ、スピーディーな攻防が目指された。ここまでは、防御へ向かうのか、攻めまくるのかというバランスが模索されている。

KOF'97になると、エキストラとアドバンストの2つのモードが作られた。だが、今までのシリーズのシステムをまとめたような形になっている。その分、システムの細かい部分が工夫され、より練り込まれてバランスを取ってきている印象を受ける。それはKOF'98になってより強く感じるところだ。

## 2つのシリーズの真の魅力とは？

KOFシリーズは攻めと守りのバランスの模索、ZEROシリーズは常に新しい遊び方の提示と意味あいは違うが、どちらもシステム自体が大きく変わっているのは事実である。しかし、それでもファンは戸惑うことなくついてきてくれる。この絶対的なカリスマ性はいったいどこからくるのであろうか。


さくら、ダンのデコボココンビが人気を集めたZERO2。


KOF'95は、避け攻撃、ガードキャンセルで守りが非常に固かった。

KOFシリーズは、ファンの声を非常にプレイヤーに近い位置で聞き、実現している。人気キャラの復活や、あえてチームエディットを可能にした点などに、それが顕著に表れているだろう。ゲームバランスは二の次、といったら語弊があるが、まず「プレイヤーがワクワクすることを優先する」というスタンスは、意外とほかのメーカーには真似のできないものだ。

そのゲームバランスにしても、新しいゲーム性の模索というよりは「よりその世界観に合ったスタイル」になるような変更を重視している節がある。KOFは'96以降、公の場での「祭典」というイメージが濃くなり、それに伴って大会らしいスピーディな攻防が提示されている。ゲームやキャラの持つ雰囲気に身を任せ、その一体感を楽しむ。シリーズを通して変わっていないのはこの点で、それがKOFの統一イメージとなっている。このことをシリーズをとおして常に一定のレベルで保っていられるというのは、じつに偉大なことだ。

一方ZEROシリーズは、新キャラクターや新システムにおいても、常にプレイヤーの望む一歩先を模索しているように感じる。今まで築き上げてきたブランドに甘えることなく、次々とプレイヤーに課題を提供し、いい意味で刺激を与え続けている。この視点で提示されたキャラクターたちは、プレイヤーの分身というよりは「複雑なあやつり人形」のような存在と言える。マニュアルは用意せず、ただハイクオリティな材料のみを並べる。それをどう料理していくかは、完全にプレイヤーの手腕にかかっているのだ。手取り足取り「遊ばせる」のではなく、突き放してでも「自ら発見する」ことの素晴らしさを大切にする。最初は戸惑いを感じるプレイヤーもいるだろうが、自分の「イズム」を見つけた時の充実感にはまた格別のものがある。


シリーズを追うごとに、バランスが向上しつつあるKOF。今回は？


ZERO3はISMシステム、空中受け身など冒険的なシステムが目立つ。

KOFとZERO、いずれのシリーズもその方法論こそ違うものの、根底には「プレイヤーが心ゆくまで楽しめるゲームをつくりたい」という意気込みが感じられる。決して開発の自己満足に終わらず、かつファンの要望も積極的に取り入れ、それでも「媚びる」だけでは終わらないテンションの高さを保つ。はっきり言って、それらをすべて満たすことは奇跡に等しい。しかし、肝心なのはその奇跡を目指そうとする「本気の姿勢」である。KOFとZEROがその「本気」を持ち続けている限り、プレイヤーの期待感、信頼感は揺るがないであろう。そこが、両シリーズの尽きせぬ魅力、カリスマ性なのではないだろうか。

## 次回特集予告

帰ってきたアノ企画！
「噂の続編タイトル(仮)」

噂の飛び交うアノ続編や、あんな新作を虚実取り混ぜて大特集！

# 新作も続々登場！ゲーメストのトレーディングカード

ゲーメストのトレーディングカードはお近くのホビーショップ、カード専門店でお買い求め下さい。もちろん、全国のマルゲ屋でもいち早く入荷しています！

※カードデザインは変更になる場合があります

**発売中!!**



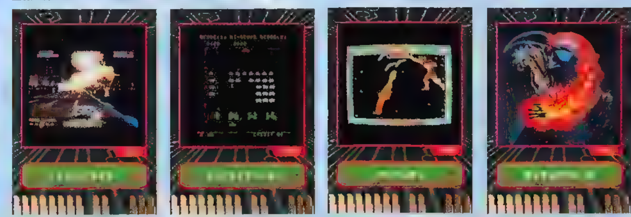

©TAITO CORP.

## タイトーユニバース トレーディングカード PART.1

**最新作「サイキックフォース2012」も収録！**

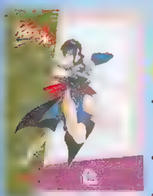
「スペースインベーダー」から超最新作「サイキックフォース2012」まで！ゲーム業界の革新集団、タイトーの歴史をゲーメストの新声社が完全リリース。あのゲーム、このキャラクターが今カードになってここに復活！

**収録作品：** スペースインベーダー、QIX、レインボーアイランド、サイバリオン、ニンジャウォーリアーズ、ニュージーランドストーリー、メタルブラック、キャメルトライ、ナイトストライカー、サイキックフォース、サイキックフォース2012、ぽっぷんぽっぷetc.50タイトル以上（順不同）



**仕様**
- 全99種類（ノーマルカード90枚・スペシャルカード9枚）
- 1パック（10枚入）……… 314円（税抜）
- 1BOX（15パック入）…… 4710円（税抜）
- **ボックスプレミアムカード3枚**
  1BOXに1枚、他にはないボックスプレミアムカードが入っています（全3種）。

## ゲーメスト トレーディングカード コレクション ラインナップ



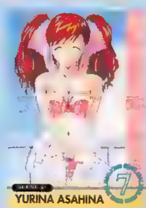
©SNK 1993,1996,1997

**SNK トレーディングカード 第2版**
発売中
- 全135種類
  ノーマルカード126枚
  スペシャルカード9枚
- 1パック（10枚入）………314円（税抜）
- 1BOX（15パック入）…….4710円（税抜）



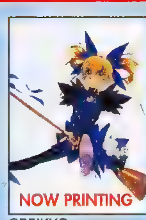

©1998 VIDEO SYSTEM

**ファイナルロマンス4 トレーディングカード**
発売中
- 全116種類
  ノーマルカード106枚
  スペシャルカード10枚
- 1パック（10枚入）………314円（税抜）
- 1BOX（15パック入）……4710円（税抜）




©SETA CORPRATION

**スーパーリアル麻雀Part.2 トレーディングカード**
8月中旬発売予定
- 全100種類
  ノーマルカード95枚
  スペシャルカード5枚
- 1パック（10枚入）………314円（税抜）
- 1BOX（15パック入）……4710円（税抜）




©PSIKYO

**彩京 トレーディングカード**
8月下旬発売予定
- 全117種類
  ノーマルカード108枚
  スペシャルカード9枚
- 1パック（10枚入）………314円（税抜）
- 1BOX（15パック入）……4710円（税抜）

# 見かけたら即チャレンジ！ゲーメストの大人気ポスター!!

※ポスターは業務用景品ですので一般販売はいたしておりません。御注意下さい。

## NEO・GEO ギャルズポスターセレクション Part.2

- ポスター型業務用景品　・B2サイズ
- 全10種類（クリアポスター1種、ノーマルポスター9種）

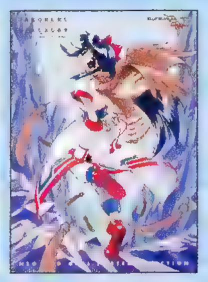
**8月21日登場!!**

| | | |
|---|---|---|
| NO.1 | 「色」（クリアポスター） | 横田　守 |
| NO.2 | 「ナコルル」 | あきよしよしあき |
| NO.3 | 「キング」 | 花屋敷ぼたん |
| NO.4 | 「ナコルル」 | 梁生ほずみ |
| NO.5 | 「ナコルル&シャルロット」 | 織倉まこと |
| NO.6 | 「不知火　舞」 | 大張正己 |
| NO.7 | 「シャルロット」 | 島本和彦 |
| NO.8 | 「ユリ・サカザキ」 | 下北沢鈴成 |
| NO.9 | 「ブルー・マリー」 | たかしあきら |
| NO.10 | 「キング&藤堂香澄」 | 矢野たくみ |



©SNK 1992,1993,1994,1996,1997



## NEO・GEO ギャルズポスターセレクション Part.1




**絶賛発売中!!**

©SNK 1994,1995,1996,1997,1998

- ポスター型業務用景品　・B2サイズ
- 全10種類（クリアポスター1種、ノーマルポスター12種）

| | | |
|---|---|---|
| NO.1 | 「ナコルル&リムルル」（クリアポスター） | 都築和彦 |
| NO.2 | 「ブルー・マリー」 | 西月 力 |
| NO.3 | 「不知火　舞」 | いのうえたくや |
| NO.4 | 「ナコルル」 | 七瀬　葵 |
| NO.5 | 「チャムチャム&シャルロット」 | 桜瀬琥姫 |
| NO.6 | 「ユリ・サカザキ」 | あきよしよしあき |
| NO.7 | 「チャムチャム」 | 夏元雅人 |
| NO.8 | 「麻宮アテナ」 | さいとうつかさ |
| NO.9 | 「女性キャラ集合イラスト」 | 横田　守 |
| NO.10 | 「キング」 | しろー大野 |

## 水谷とおるオリジナルポスターセレクション ～Four Seasons～

イラストレーション：水谷とおる
セルワーク：秋山季映

**絶賛発売中!!**

- ポスター型業務用景品
- B2サイズ
- 全13種類
  クリアポスター1種
  ノーマルポスター12種




©TOHRU MIZUTANI

# ゲーメストムックラインナップ!!

# 夏に負けない熱さで勝負!

ゲーメストムックVol.?/ゲーメストワールドシリーズVol.15

## 勇者シリーズ コンプリートマニュアル



大好評のまま幕を閉じたTVアニメ、『勇者シリーズ』を徹底的に研究した、究極のガイドブックが遂に登場!これさえあれば、『勇者シリーズ』の全てがわかり、そのうえタカラから今秋発売予定のゲーム『BRAVE SAGA』の情報も一足先にゲットできるゾ!
勇者シリーズのメカデザインを手がけた、大河原邦男氏描き下ろしのかっこいい表紙が目印。
夏休みは勇者のためにお小遣いをためておこう!



**8月26日発売**
**本体価格2500円+税**

©サンライズ・名古屋テレビ

GAMEST MOOK Vol.151

## THE KING OF FIGHTERS SERIES('94~'98) 草薙京・八神庵オフィシャル原画集「式」(SHIKI)

**7月下旬発売予定**

本体価格1280円+税　A4判

**草薙君と八神君だけの、SNKオフィシャル原画集!**





©SNK 1997

for Win95

## リエゾン

©BELL-DA

イベント攻略をはじめ、魅力的なキャラクターたちのイラストを掲載。夏はやっぱり『リエゾン』だ! というキミのために、『リエゾン』の全てをここに大公開。

**8月発売予定**
**永久保存版**




## スポーツゲームズ

ワールドカップの開催などスポーツシーンが熱い今、ゲームだって負けていません!いろいろなジャンルのスポーツゲームをセレクトして紹介&お得な裏技も掲載。購入ガイドとして役立つぞ!

本体価格
980円+税
AB判

**好評発売中**




## レーシングゲームズ

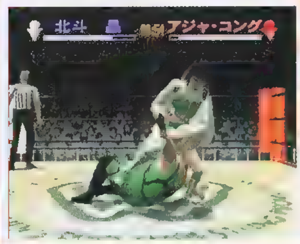
人気ジャンルの名作から新作、お得な裏技の紹介、F1ピットリポーター川井一仁氏のインタビューを掲載。購入ガイドとしてキミのお気に入りのレースゲームが見つかるはず。

for PlayStation

## 全日本女子プロレス 女王伝説 ～夢の対抗戦～

画面写真を多用した見やすい技の一覧表や、レスラーの育成ができるWWWAランキング戦も徹底攻略!レスラーのインタビューなども盛り込んで、女子プロレスファンにもたまらない内容が盛りだくさん!!

**8月6日発売**




本体価格
1280円+税
A5判

©1998ティー・イー・エヌ研究所/ホリ・クリエイティブ
協力:全日本女子プロレス/ネオ・レディース/アルシオン/ガイア・ジャパン

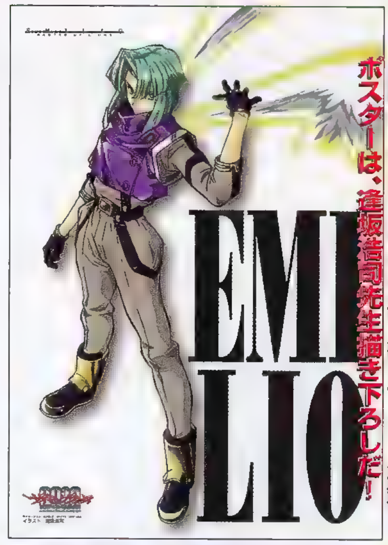
GAMEST 株式会社 新声社

コミケ54 おすすめグッズ no.1

## サイキックフォース2012セット

原画集は逢坂浩司先生他、描き下ろし満載！
ポスターは、逢坂浩司先生描き下ろしだ！

©TAITO CORP.1997




逢坂浩司
■代表作「サイキックフォース2012」キャラクターイラスト／「機動戦士Vガンダム」キャラクターデザイン・原画／「爆走兄弟 レッツ&ゴー!!」原画 etc.

| | |
|---|---|
| 複製原画集（限定トレカ付き） | ¥3000 |
| ポスターセット「シークレットファイル」 | ¥2000 |

コミケ54 おすすめグッズ no.2

## うたたねひろゆき先生 モリガン&リリス限定商品

ポスター&テレカ

★うたたねひろゆき先生イラストのモリガン&リリスを会場限定アイテムで発売！
★テレカはうたたね先生のサイン入り台紙付き。リトグラフにはシリアルナンバー入り（会場限定バージョンのみ）

©CAPCOM




うたたねひろゆき
■代表作：「セラフィックフェザー」（講談社刊）／「誘惑」（茜新社刊）etc.

| | |
|---|---|
| モリガン&リリス テレカセット | ¥2400 |
| 額付リトグラフ | ¥5000 |
| 額付リトグラフ・テレカセット（特価） | ¥7000 |

# マーケット54に出展します！

# グッズ販売!!

※告知内容、および価格は変更になる場合がございます。

コミケ54 おすすめグッズ no.7

## 横田 守先生 描き下ろしセルセット ¥5000

セルシートを重ねると…！横田美少女を君の好みで着せ替えて下さい。入魂のニュー企画！（限定テレカ付き）

横田守■代表作：「野々村病院の人々」パソコン版・SS版　キャラクターデザイン・原画／「慟哭 そして…」SS版　キャラクターデザイン・原画etc.

コミケ54 おすすめグッズ no.6

## 真・女神転生　御祇島千明 複製原画集 ¥1500

御祇島千明先生が描いた真・女神転生関連のイラストを集めた複製原画集。
B4判　化粧箱入り
イラスト8枚（描き下ろし2枚）+解説用紙1枚

## 新作トレーディングカード情報

各種トレカ1BOXに1枚！'98 SUMMER EVENT CARDをプレゼント！



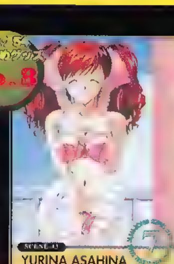

### タイトーユニバース トレーディングカードPart.1

1ボックス¥4710

★1ボックスに1枚、プレミアムカード入り！

スペースインベーダーからサイキックフォース2012まで数々の傑作ゲームを生み出したタイトーの歴史がここにある！

コミケ54 おすすめグッズ no.8




### スーパーリアル麻雀 トレーディングカードPart.2

1ボックス¥4710

先行販売

最新作「スーパーリアル麻雀P7」をメインにトレーディングカード化！4人の美少女たちの過激!?なエッチシーンを収録。前回好評だった描き下ろしスペシャルイラストにもご期待あれ！

JCF

日本最大のトレーディングカードのお祭り！

# JAPAN CARD FESTIVAL

1998 SUMMER

ジャパンカードフェスティバル

開催日：1998年8月8日～9日　場所：国際展示場（東京ビッグサイト）西1ホール

もちろんゲームストブースもあるぞ。当日会場で新作トレカ「タイトーユニバーストレーディングカード」「ファイナルロマンス4トレーディングカード」「SNKトレーディングカード（第2版）」を1BOXお買い上げのお客様には、もれなく'98サマーイベントカードをプレゼント！


コミケ会場ではお得!
3000円以上お買い上げの方に、
先着で限定日替わりサービス品をさしあげます。
コミケ会場ではお得!
消費税サービスです。
(一部再販商品等は除きます)
コミケ54おすすめグッズ no.5
ナコルル人形
復刻版
1Pカラーのみ
¥9800
©SNK1993 創作著作物©TAKARA CO.,LTD 1994
コミケ54おすすめグッズ no.4
超機動伝説ダイナギガセット
DINAGIGA
セット内容
B3クリアポスター
マウスパッド
テレホンカード(限定) ¥4000
©土井武志/ダイナギガ製作委員会
コミケ54おすすめグッズ no.3
Weiß kreuz
ヴァイス・クロイツセット
●オリジナル描き下ろしイラストを使用!
セット内容
B3クリアポスター
カードケース
コースター ¥3500
©プロジェクト ヴァイス・テレビ東京
GAMEST はコミック
限定&先行
コミケ54おすすめグッズ no.10
桜瀬琥姫先生自選イラスト集 <Kaleido Scope> コミケにて先行発売! ¥1850 A4判平とじ
桜瀬琥姫先生が描いてきた美麗イラストを集めた、豪華愛蔵版イラスト集。
Illustration:桜瀬琥姫
桜瀬琥姫先生会場限定セット(数量限定) ¥4500
桜瀬琥姫自選イラスト集+マウスパッド+会場限定テレカ
吉崎観音先生会場限定セット(数量限定) ¥3200
吉崎観音自選イラスト集「MINED」+会場限定テレカ
西3・4ホール企業展示ゾーン
(株)TOO キャノン
光栄
タカラ
アップルパイ
ネルフ
企画コーナー
(株)新声社
A-25
アイマックス
ペイ・クリスタル
ムービック
セガ
元気
出入口
コミケ54おすすめグッズ no.11
新作インフォメーション
■KOF新作グッズセット …… <特価>¥2500
ポストカード/コルク3連コースタースタンプ
■SNKオフィシャル
京・庵・真吾テレカセット<限定> … ¥5000
■SNKオフィシャル SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝
ナコルル&リムルル テレカセット修羅 …… ¥2500
ナコルル&リムルル テレカセット羅刹 …… ¥2500
■X-MARKETあかつきごもく先生テレカ
<数量限定> …… ¥2000
■中平ストZERO3かりんお嬢様テレカセット
・中平先生描き下ろしと本誌掲載イラストの2枚セット …… ¥2500
■ホットギミック&戦国ブレード設定集
「Drawing」(仮) …… ¥1200
・司淳先生の秘蔵(?)資料満載。会場先行販売。
■巣田祐里子先生
ねこの手マグカップ・コースターセット ¥1500
★NEO・GEOギャルズポスターセレクションPart.2★
★業務用ポスター景品の先行ロケを敢行★
GAMEST 株式会社 新声社
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
TEL:03-3293-9321 FAX:03-3293-9329
コミックマーケット54
開催日:1998.8/14~16 AM10:00~PM4:00
場所:東京国際展示場(東京ビッグサイト)企業ブースは西4ホール



PS　テクモ　発売中　5800円（税別）

「殺」への恐怖、苦悩、慣れがキミを狂わす

# 影牢～刻命館 真章～



殺しの快感を教えてくれた『刻命館』が、新たな死を連れて帰ってきた。

## 刻人に育てられし少女



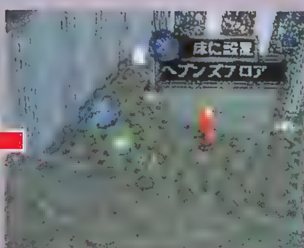

プレイヤーの分身となり侵入者と戦ってくれる主人公ミレニア（名前変更可能）。彼女は刻人・ヨカルに育てられたことになっているが、間違いなく人間である。彼女は、ヨカルと出会う前の記憶を持っていない…。

## 館で繰り広げられるバトル　トラップを使って人間を倒せ！

ストーリーにそって用意された各ミッションで、侵入者と戦う『影牢』。

ミッションはリアルタイムに展開され、敵は剣や魔法を使い、プレイヤー操る主人公は建物に仕掛けたトラップを使って、3Dアクションバトルを繰り広げるのだ。

トラップはセットしてから一定時間待たないと作動できないので、『影牢』では他のアクションバトルとは違った、計画的な戦い方を味わうことができるぞ。



キャンプ画面でトラップを設置したら…、



バトル画面に戻ってトラップを発動させるのだ！

## 仕掛けや地形を利用　連続ヒットを狙え！



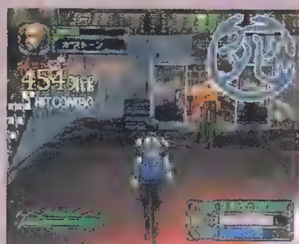
トラップ攻撃が敵にヒットしたとき、効果時間がある。この効果時間中に次のトラップ攻撃がヒットすると連続ヒットとなり、ミッションクリア時に、新しいトラップを開発するときに必要になる「Ark」を多く入手することができるのだ。



2階にいた敵を1階に突き落として…。暖炉が見えるぞ。



今度はトラップを使って暖炉のほうにはじき飛ばす！

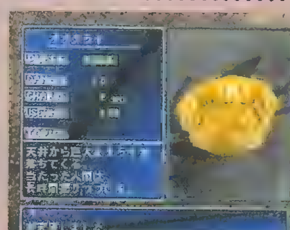


トラップだけでなく、地形の暖炉をも使っての攻撃に成功！（デモ画面より）

## 新たな死を作り出す　トラップメイキング



スタート時に主人公の使えるトラップは6種類。しかし、各ミッション間のインターミッションで、新しいトラップを開発することができるぞ。「Ark」をしっかり稼いで新トラップを身につけよう。



「Ark」を消費してトラップをゲット！少しギャグの入ったトラップも用意されている。

## 何が違う、どう違う　前作からの変更点



前作からの大きな変更点は2つある。

一つ目は、ストーリーによってバトルの舞台が変わるようになったこと。そのため、前作のように部屋の増築はできないようになっている。

二つ目は、次にトラップを設置するときにお金が必要なくなったこと。

どちらもプレイしやすいように変更された部分だね。

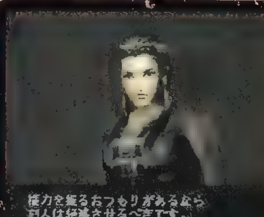
## 刻人とは…

人間と似た形をしてはいるが、その寿命は尽きることがない。また、人間を超えた知力と能力も兼ね備えているのだ。

現在、刻人が人間を治める形になっているが、人間との関係は非常に微妙で、今回の物語では刻人対人間の様子も描かれているぞ。




刻人の使命である「人間狩り」をさせるため、ミレニアを育てあげた。



人間・キース。刻人を全滅させようとしている。当然、腕はかなり立つ。

## モンスターファーム　モンスター甲子園　KING OF MONSTER TOURNAMENT　第4回

テクモのPSの人気ゲーム『モンスターファーム』のゲーム大会が、またまた開催されるぞ。詳しい内容が知りたい人は、下記のテレホンサービスかホームページにアクセスしよう。●テクモホットライン:03-3222-7550　●テクモインターネットスタジオ:http://www.tecmo.co.jp

PS アスキー 発売中 5800円(税別)

自分だけのオリジナルキャラを作ろう!!

# 3D格闘ツクール

©1998 ASCII Corp SKULLOMANIA from ARIKA

ゲームセンターや家庭用ゲーム機でも大人気の3D格闘ゲームが、ツクールシリーズになった!!

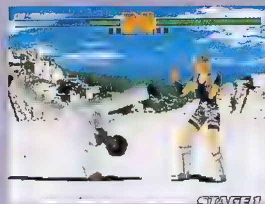
## 作って楽しむ格闘ゲーム

「自分で作ったキャラで、自分だけの技で対戦したい!」という願いをかなえる『3D格闘ツクール』が登場した!

あらかじめ用意された20人のキャラには、八極拳やテコンドーなど16もの流派がサンプルデータとして収録されており、そのまま対戦しても楽しめる。が、キャラのプロフィールや技の名前を設定したり、打撃や勝利ポーズなどのモーションを好きなように作成すれば…愛着度もアップ!!

## ①モデル選択

まずエディットの際にベースとなるキャラクターを20人のモデルの中から選択しよう。選択したモデルは体格や身長によって、技の見栄えや当たり判定が変化するので、自分の作りたいモーションや技に適したモデルを選ぼう。



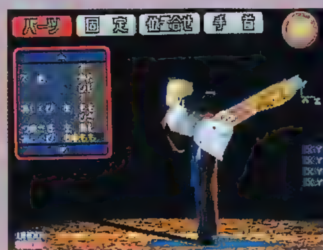
20人のキャラクターから好きなモデルを選択しよう。




打撃や投げなどの4種類の動きを作成できるぞ。

## ②モーション作成

『3D格闘ツクール』の醍醐味ともいうべきモーション(キャラクターの動き)作成は、基本動作(立ち、前進、後退、ガード、ダウン、などのポーズ)、40種類の打撃技、6種類の投げ技、勝ちポーズ、負けポーズの4種類の動きを作成することができる。キャラクターの各関節を動かして、技の軌道中(拳を突き出した瞬間など)でいくつかのポイントなるポーズを設定していけば、途中のモーションはCPUが自動作成してくれる。よりリアルなものを目指すなら、さらに細かい設定も可能。



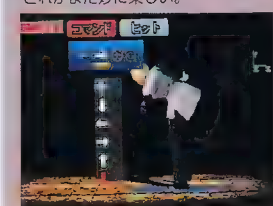

各関節を動かしてポーズを設定し、モーションをつけよう。

## ③バランス調整

技のコマンド、当たり判定の大きさや位置、判定が発生するまでの時間(フレーム数)や発生後の硬直時間、ダメージ量などの設定を行う。これらの調整でゲームバランスを整えるわけだ。他にも最近ハヤりのエスケープ技やガード外し、ディレイやカウンター、ダウン投げなど、格闘ゲームでおなじみのいろいろな技を設定することができるぞ。




フレーム、持続、硬化のバランスをうまく設定しよう。

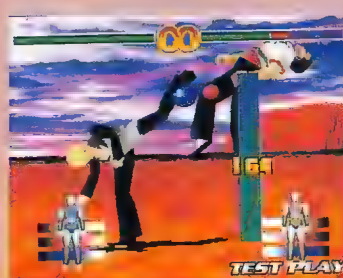



作成した技にコマンドを付けよう。これがまた妙に楽しい。

## 最強のコンピュータを作成しよう!!

「ロジックモード」ではコンピュータがキャラを操った場合の設定が可能。コンピュータがどのように動くかを行動パターン(ロジック)に設定して、さまざまな状況に対応できる最強のキャラクターを作り上げることができる。

コンピュータ同士の対戦を観戦することもできるので、友達同士で2体分のコンピュータロジックを用意すれば、どちらが強いかを競うこともできるぞ。




テストプレーでロジックデータを確認してみよう。

## なんとあの「スカロマニア」が『3D格闘ツクール』に登場!!

『ストリートファイタEX』シリーズからのゲストキャラクターとして、「スカロマニア」が登場だ。さえない三流サラリーマン、スカロマニアの流派は、なんと正義のヒーロー…?それって流派なの??




もちろんスカロダイブもあるぞ。さあいっしょに叫ぶんだ!




スカロマニアのスカロエクスタシーが炸裂。これはキツイ。

合計393名!!どんどん送るべし!

# 夏休みSPECIALプレゼント

**応募のココロ**

一、かならず今号のアンケートハガキで送るのココロ!

二、文字(特に住所)は丁寧にねのココロ!

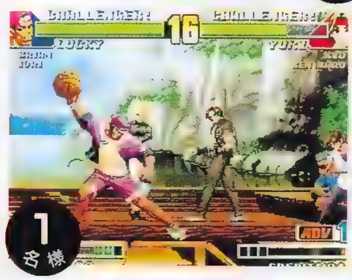
三、余白には、はみ出しコーナー宛てに疑問とか意見、メッセージなどを書くのココロ!

※「NOW PRINTING」と表記されている賞品は、実際のデザインと異なる場合があります。

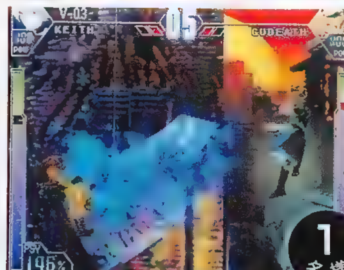
## ゲーメスト提供



1 ストリートファイターZERO3基板 1名様



2 ザ・キング・オブ・ファイターズ'98基板(ロムカセット) 1名様



3 サイキックフォース2012基板 1名様

## セガ提供



4 プライズTシャツ&ポストカードセット 5名様



5 ポスター 10名様

電脳戦機バーチャロン オラトリ・オタングラム



6 デイトナUSA2 Tシャツ&ポスターセット 10名様





7 バーチャストライカー2 タオル&Ver.'98ポスターセット 10名様



8 ファイティングバイパーズ2ポスター&テレホンカードセット 10名様



9 ゲットバス オリジナルステッカー 3名様



10 バーチャファイター3 ポスターセット 10名様

## 読サビ提供



11 タイトーユニバース トレーディングカード コンプリートセット 2名様



12 サイキックフォース2012複製原画集 5名様

## タイトー提供



13 サイキックフォース2012特大ポップ 3名様



14 パズルボブル扇子 6名様



15 パズルボブル ぬいぐるみ 3名様



16 プチカラット CDケース 5名様

## セタ提供

スーパーリアル麻雀



17 豆本P5&P6&P7セット 3名様



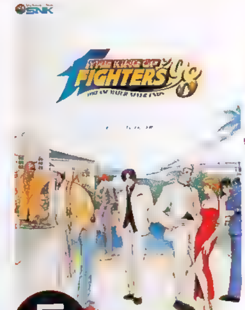
18 P7 ミニスタンドセット 3名様



19 P7ポスター 20名様

## SNK提供

20 ザ・キング・オブ・ファイターズ'98ポスター



5名様

21 PS版ザ・キング・オブ・ファイターズ'97



3名様

22 SNKサポーターズクラブVol.6（K.O.F.'98設定資料付き）



10名様

## RB餓狼伝説ドミニテッドマインド

23 PS版ソフト



3名様

24 ポスター



10名様

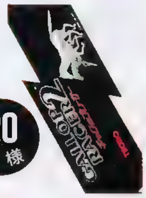
## テクモ提供

25 テクモレトロゲームチラシセット



1名様

26 ギャロップレーサー2クリアファイル



20名様

27 PS版影牢体験版



5名様

## ケイブ提供

28 ケイブTシャツ



1名様

29 魚ポコ肉球レバー&スティープ・スロープ・スライダーズヨーヨーセット



3名様

## コナミ提供

30 レーシングジャムテレホンカード



10名様

31 ビートマニアメモパッド



10名様

## サクセス提供

32 ガーディアンフォースTシャツ

3名様

33 コットン2インスト&サクセスロゴ入りボールペン



10名様

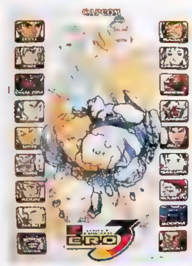
34 オセロしようよインスト&サクセスロゴ入りボールペン



10名様

## カプコン提供

35 ストリートファイターZERO3ポスター



5名様

36 スターグラディエイター2ポップ&ポスターセット



5名様

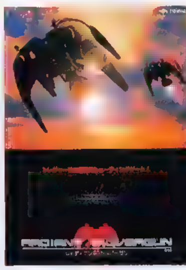
37 マーヴルVS.カプコン・スターグラディエイター2・ストリートファイターEX2シークレットファイルセット



5名様

## トレジャー提供

38 レイディアントシルバーガンポスター



30名様

## ビスコ提供

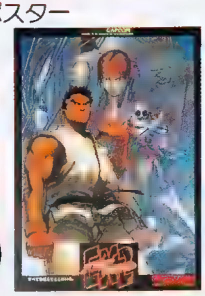
39 雀々しましょプライズ用セル画



5名様

## アリカ提供

40 ストリートファイターEX2ポスター



10名様

## ライジング提供

41 ブラッディロアCDケース



30名様

42 ライジングポスターセット アームドポリス バトライダー・ブラッディロア・バトルガレッガ



1名様

## サンソフト提供

43 ギャラクシーファイトテレホンカード



2名様

44 わくわく7テレホンカード



2名様

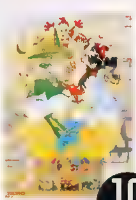
### アストラスーパースターズ

45 テレホンカード



1名様

46 ポスター



10名様

## ナムコ提供

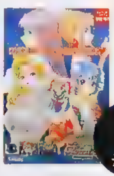
47 ソウルキャリバーポスター&シールセット



10名様

## サミー提供

48 パチンコセクシーリアクションポスター



30名様


RAIDEN FIGHTERS JET
ライデン・ファイターズ・ジェット
2人同時プレイおよび途中参加可能!
近日発売!
※この写真は開発中のものです。
最強・最速の翼を求めて!
〈ライデンファイターズ〉シリーズ最新作登場!
◆手に汗握る緊張感とより高まった爽快感!
◆新たな敵キャラクターやイベントも多数登場!
◆プレイヤーの技量に合わせてステージも多彩に変化!
SPIシステム
第6弾!
セイブ開発
〒101 -0061 東京都千代田区三崎町2-20-1 TEL.03(3238)9169／FAX.03(3238)9187
©1998 SEIBU KAIHATSU,INC.

# 今年の夏から秋にかけて発売される新作ゲームはこれだ!!





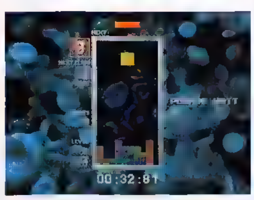


AUGUST8/30
SEPTEMBER9/15
GAMEST

# 新作










# テトリス ザ グランドマスター

●メーカー：アリカ／カプコン
●発売日：8月下旬予定

**これがテトリスの最終形態。究極まで進化、洗練された操作性がゲームを変えた。いま再び、テトリス症候群が深く静かにゲーセンを襲うだろう。**



## 世界中を熱中させた、あのテトリスが再び登場 君はグランドマスターになれるか

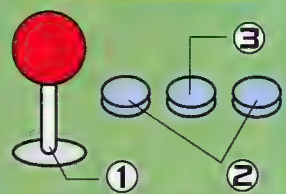
基本的なルールはお馴染みのテトリスそのまま。ブロックの回転も基本的には今までのものと同じだ。気になるブロックの接着時間も気持ち長めに設定されているので、落下速度が速くなっても工夫次第で様々な置き方や回転入れが狙えるぞ。

### ゲームの基本ルール

落下してくるブロックを操作してラインを完成させる。ラインが完成すると得点が入り、完成したラインは画面上より消える。

ブロックが一番上まで積み上がるか、レベル999に達するとゲームオーバー。

### ブロックの操作方法




**①操作レバー**
ブロックを左右に動かします。レバーを下に入れるとブロックの落下速度が早くなります。

**②左回転ボタン**
1回押すごとに、ブロックが90度左回りに回転します。

**③右回転ボタン**
1回押すごとに、ブロックが90度右回りに回転します。

### 画面上の情報

**①クラス（階級）**
現時点でのプレイヤーのクラス（階級）です。獲得ポイントによりレベルアップします。

**②NEXTポイント**
次のクラスにレベルアップするために必要な得点です。

**③獲得ポイント**
プレイヤーが獲得した得点です。

**④上の段は現在のスピードレベルです。** ブロックが落ちたり消したりするごとに、レベルは上がっていきます。下の段は、ブロックの落下速度が速くなる境界レベルを表示しています。




**⑤NEXTブロック**
操作中のブロックが固定された次に、出てくるブロックを表示しています。

**⑥操作ブロック**
プレイヤーがレバーとボタン操作で現在動かせるブロックです。

**⑦プレイタイム**
ゲームのプレイ時間を表示しています。

### 最重要！ I.R.S. (Initial Rotation System) を使いこなせ

なんとこのテトリスでは、落下前のブロックを一回転分だけ回転させておくことができるのだ。やり方は簡単で、前のブロックが止まったのを確認したら、左右どちらかの回転ボタンを押しっぱなしにするだけ。

この先行入力によって赤ブロックを前もって立てておくこともできるのだ。もう赤が立たなくて泣くこともないぞ。



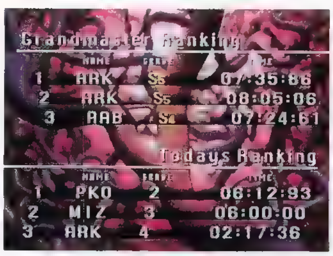

前もってボタンを押しっぱなしにしておけば…、




回転し終わった状態で落ちてくる！すばらしい！

### 段位認定システム

表示されているクラス（階級）がいまいちピンとこない人もいるかと思うが、将棋などの段位に置き換えてみるとわかりやすいと思う。クラスが7なら7級、S2なら2段でグランドマスター（S9の上）は名人位というわけだ。腕に自信のある君は、ぜひグランドマスター目指してがんばってみよう。




クラスは9～1、S1～S9まで。その上は夢のグランドマスターだ。

### 全消し

フィールドのすべてのブロックを消した場合、全消しとなり、得点が通常ブロックを消した時の4倍になる。

なお全消しをすると画面上に勲章が表示され、ランキング画面にも全消し数と獲得勲章が表示される。運もからむ全消しだが、チャンスがあれば狙っていきたいところだ。




全消しの瞬間！花火が祝福してくれる。

## 新たな回転入れ

今までテトリスをやっていて、できそうな気がするのにできなかった回転入れが、実現可能なことが発覚した。

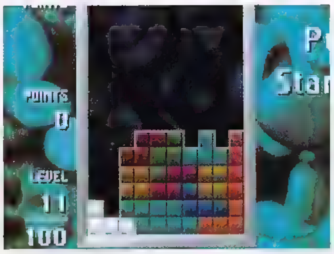
代表的な例が左の図のもので、落下してくるブロックが水色でも同じようなことができる(はまー談)。

こういうことを一つでも余分に知っていればいるだけ有利にゲームを進行できるし、プレイがさらにおもしろくなることうけあいだ。

どう考えてもこの回転入れは、ブロックが回転する場所がないし、もし仮に場所があったとしてもレバーを入れておかなければいけないはずなのだが、なぜか回すことができる。



この形で入れて、ブロックが着地したら左回転ボタンを1回押す。



するとこの通り。おぼえておいて損はない。

## 最高速での対処法

レベルが上がってブロックの落下速度が速くなると、ブロックを思いどおりに置くことが難しくなってしまう。一度失敗すると動揺して、あれよあれよと積み上がってゲームオーバーというのがパターンだ。

高レベルではブロックが引っかからないように、地形の真ん中の部分をなるべく平らにする。こうすれば簡単にブロックを左右の端に転がして置くことができるようになる。落下速度が速くなってきたら頭を切り換えて、ブロックは地形の上を転がすものだと考えるようにしよう。



左右の形よりも、地形の真ん中の部分を平らにすることを優先しよう。

赤待ちを作ったら、その上は必ず2ライン分の広さにする。この形は7種類のブロックどれが落ちてきてもラインを消すことができる、受けの広い待ちだ。



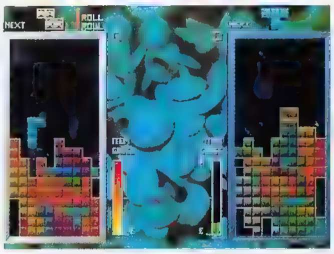
常にこの状態を維持するのが理想。

## 対戦も熱いぞ 1Pvs2P対戦モード

フィールド上のブロックを次々と消し、相手方のフィールドに送り込んで戦う。ただし、ブロックを相手に送り込めるのは2ライン以上消した場合のみ。

またこの対戦モードに限り様々なアイテムブロックが出現し、有効利用すれば戦いを有利に進めることができる。

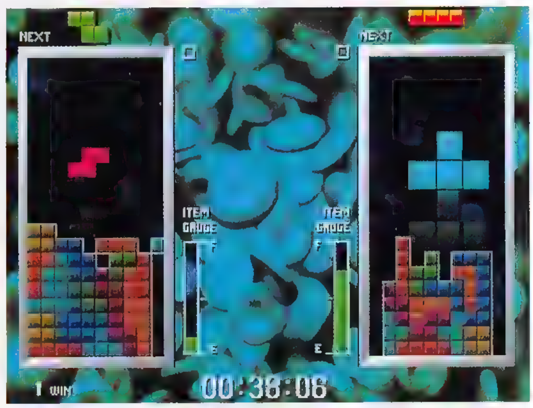
全部で18種類のアイテムがあり、中には滅多にお目にかかれないレアなアイテムも存在するらしい。



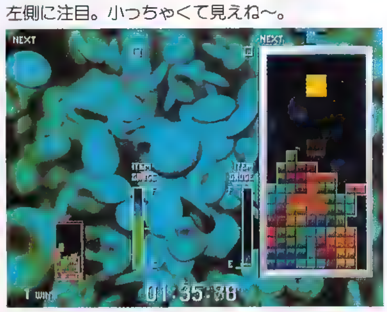
アイテムはフィールド横のゲージが溜まると出現する。

相手にラインを送り込まれることによって、こちら側の落下ブロックが飛ばされてしまうことはないのでマイペースでブロックを組んでいける。実力勝負のなかに微妙なアイテム運がからんできて、白熱すること間違いなしだ。

(担当:京城)



アイテムの一つ「デス・ブロック」でけえ〜。こんなのどうすんだよ〜。

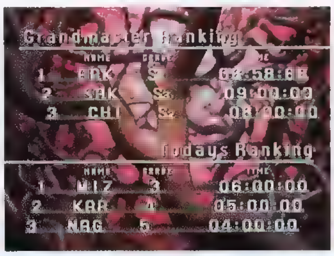


左側に注目。小っちゃくて見えね〜。

# これらは一部。次回、全18アイテムを一挙公開!

## ランキング表示

歴代のハイスコアランキングである「グランドマスターランキング」に登録された記録は、電源を切っても保持され続けられる。君の名を刻みつけよう。




ハイスコアランキング画面。君はグランドマスターになって、ここに名を刻むことができるか。

# この夏、君はテトリス症候群患者になる…

ついスキマを埋めたくなったり、頭の中でブロックが落ちてくる病

## グランドマスターキャンペーンスタート!!

**全国で一番始めにグランドマスタークラスを得ること**

我こそは「テトリスマスター」を自負する人たちへ挑戦状だ。

発売直後からいち早くグランドマスタークラスへ到達した人を、(株)アリカが表彰してくれるのだ。

全国どこのゲームセンターでも可能。方法も簡単だ。

それだけだ。

グランドマスターへのカギは、いかに早く、きれいにカウントできるか、だ。チャレンジ精神あふれるそこの君、こりゃあやるしかないね!!

気になる応募方法は、グランドマスターになることができたら、(株)アリカにTELする(連絡先は下を)。店員さんが代理でも構わないが、住所と名前、それからスコアを出した日時を忘れずにメモってもらおう。受け付けが済み次第、確認のためにアリカとゲーメストが直接お店に行くそうなので、その場で表彰してもらえるぞ。

そして見事、ファーストグランドマスターの栄冠に輝いた君には、(株)アリカから君の名前入りの基板(もちろんこのゲームのだ)が贈られるぞ。

連絡先:03-3447-1840(土・日を除く)受けつけ時間はAM10:00〜PM6:00

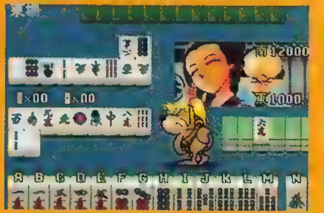
NEW GAME

# 対戦ホットギミック快楽天

●メーカー：彩京
●発売時期：98年秋予定

あの対戦ホットギミックが、装いも新たに帰ってきた！今回も熱い漢たちの闘いはあるのか？





## あのホットギミックが人気コミック「快楽天」とムァッスルドッキング!!

独特の個性を持つ司淳氏のキャラクターと、めくるめくフェティッシュなお仕置き。そして「辱し固め」が嵐を呼んだ2P対戦など、我が本誌のアイランドコーナーにおいて、一部熱狂的なブームを巻き起こした、未だ絶賛稼働中の『対戦ホットギミック』。

その対戦ホットギミックが、数々の人気作家を抱え、ちょっぴりHな良作の漫画を提供する、成人漫画誌「快楽天」(ワニマガジン社刊)とタッグを組み、再び登場！快楽天の人気作家陣が創造した至極のキャラクターたちが、ボクらを倒錯の世界へ誘ってくれるのだ。

そして、そのキャラクターたちに勝利した場合に執行される、お仕置きの数も数倍に増え、さらにフェッチーな連打タイムが確実に約束されるだろう。

さらに白熱の2P対戦もとどまるところを知らず、本誌で募集された「フィニッシュホールド」企画も応募が百数十通を超え、必殺技は倍に増加。また熱い日々が続きそう。何はともあれ、超期待の新作麻雀なのは間違いないぞ！

(○ーさん)




グォッ、村田蓮爾氏のキャラが超プリチーだ!!横の2人は誰!?




さあ、3人の魅惑の彼女を選択だっ!!早くお仕置きしてぇ〜!!




この26万色を贅沢に使用した、超豪華人気作家陣の激美麗イラストを見よ!!お仕置きでは、そのままアニメーションするらしいぞ!!ちなみにこれらのチョイスは、俺自身の好みだ!!

## 快楽天とは!?

### いつもお世話になってます!!(マジで)




ある日編集のこーじが言った。「○ーさん快楽天ってなに!?」。そんなオレに「快楽天」とは何か？みんなにお教えしたい…ってゆーかさせれ。

一言でいうと、「エロマン」もとい！成人漫画誌だ。しかし「快楽天」はひと味違う。それは、まず表紙だ。表紙は、某ゲームのキャラデザで有名な「村田蓮爾」氏が飾り、これだけでもひと味違う。

またツボを押さえた作家陣を抱え、その爽やかなストーリー仕立ての抜きポインツが人気で、業界トップの売れ行きを誇る。毎月29日に発売なので、ゲーム発売まで快楽天にどっぷり浸かっとけ!!

**でも18歳未満は買っちゃダメだ!**



# ライデンファイターズJET

●発売日：8月予定
●メーカー：セイブ開発

**職人芸とも言える美麗なグラフィックは健在！魅力的な新システムを盛り込んだシリーズ最新作だ！**







## 「新」勲章システムで稼ぎが熱く！

「ライデンファイターズJET」は、「ライデンファイターズシリーズ」待望の続編。

プレイヤー機には、ヘルダイバーを含めた8機体が使用可能で、サブウェポンが改良された機体もあるようだ。

あと、前作では2人同時プレイ時に同機体を選ぶことができなかったが、今作では同キャラの使用も可能になっている。

果たして、ジャッジスピアやスレイブといった機体は登場するのだろうか?これも非常に気になるところだ。

勲章のボーナスシステムにも変更が加えられたようで、空中メダルや地上メダルという分類に加え、メダルの大きさも全部で32種類に及ぶ（予定）らしい。

さらに、メダル同士が接触するとくっついて大きなメダルになる。地上と空中のメダルをくっつけることも可能だ。空中メダルはスレイブに向かってホーミングしてくる性質もある。接触や誘導といったさまざまなファクターによって、さらに稼ぎが熱くなることだろう。

## 腕前でルートが分岐！実戦専用機体もあるぞ！

「ストーリー」

次期戦術航空機計画（XTFP）。数々の作戦で戦績が優秀な君たちを特別部隊に、この計画で開発された新戦術機（XTF）のテストパイロットを依頼する。

今回は、XTFPの一端として航空技術局で作成された軍事シミュレーターを使用し、今までの戦いで得たデータを基にプログラムした仮想ミッションをこなしてもらう。そのなかで、優秀な成績を収めた者に限り、XTFのパイロットに任命する。

ステージは強制分岐で、初心者は初等教練ステージへ、優秀な成績を収めた者のみが、よりレベルの高い中、高等教練ステージへ分岐する仕組みになっている。

上級ステージには、新たなストーリー展開（実戦ステージ）が発生し、専用機体「IXION」が使用可能。どんな力を秘めているのかまだわからないが、期待は高まるばかりだ。（担当：GED）




中心にルーレットらしき「?」マーク。ゲスト機体はあるのか!?



迫力の巨大ボス。いったいどんな攻撃を仕掛けてくるのだろう。



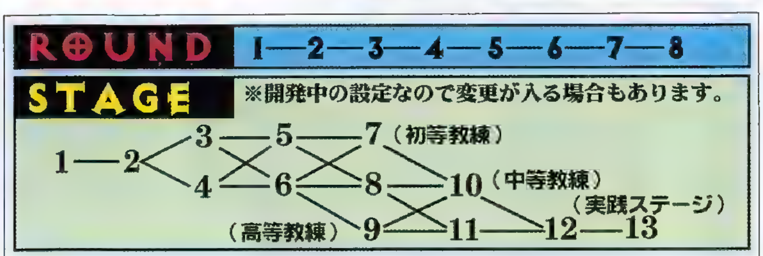
多数の隠しボーナスもこのシリーズの特徴だ。



ヘルダイバーがデフォルト機体に加わったぞ。



溜め撃ちを駆使して立ち向かうのだ！




※画面写真及び記事は開発中のものです。

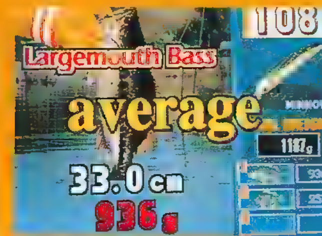
NEW GAME

# バスアングラー2

●発売中
●メーカー：コナミ

**バスアングラーの続編が早くも登場！**
**ポイントもルアーも大幅アップ！**






## より遊びやすく

全国のバサー諸君！元気にバス釣りに励んでいるかな？気温も高くなって水温も上昇し、絶好の釣り日和がつづく日が多くなったが、空いている時間がなく釣りにいけないという人が少なからずいるはずだ。そんなときには、ぜひ町のゲームセンターに足を運んでみてほしい。そこには、バス釣り気分を十分に味合わせてくれるバス釣りゲームがあるからだ。

ここで紹介するのは、実在する湖を取り込み、美しい画面上でバス釣りをするという釣りシュミレーターゲーム、バスアングラー2だ。今春に発売されたバスアングラーの続編が早くも登場し、より遊びやすくなって帰ってきた。独特なコントロールパネルが特徴で、リールの形をした特殊レバーが、筐体についているという本格派。リニューアルされたバスアングラー2は、前作の問題点を一挙に変更し、非常に遊びやすく、数段おもしろくなっているので期待してほしい。それでは、その変更点について紹介してみよう。担当：SHO




実写取り込みの美しいグラフィックは全て実在する場所だ。

## ステージの増加

前作のステージは、基本的に河口湖、琵琶湖、霞ケ浦が中心となり、ビギナーモードで登場する入喰湖、隠しステージの福梅ダム、大主湖で計6つのステージという構成だったが、今回は中心となる湖に「北浦」、「マーチ湖」の2つの湖が増えることとなった。北浦は実在する場所なのだが、マーチ湖は架空の湖という設定になっている。

隠し湖もあるということなのだが、次回に紹介しよう。



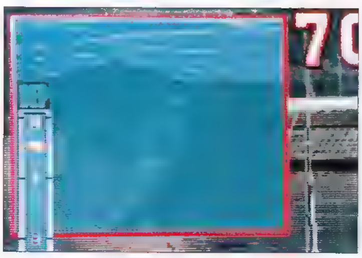

湖というよりも、川といった感じの北浦。水の透明度は悪い。




非常にキレイなオリジナル湖。安定した釣果が期待できそう。

## 水中画面に魚影登場

バスアングラーは、ルアーを投げるとルアーの動きを表示するサブ画面がゲーム画面の左上に存在する。ルアーを投げたら、サブ画面を見ながらルアーアクションをコントロールしバスがヒットするのを待つというものだ。このとき、リールが振動するのが「アタリ」だったのだが、今回はサブ画面上にバスがルアーに食いつくグラフィックが追加され、非常に「アタリ」がわかりやすくなったのだ。



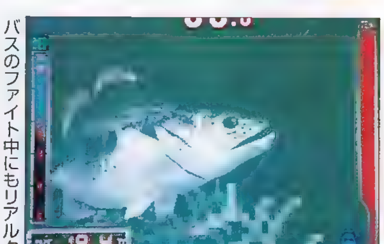
左上にあるサブ画面にバスがルアーに食らいつく様子が見れる。




ルアーに食らいつく瞬間が確認できるので、遊びやすくなった。

## よりリアルタイムに！

このゲームには、バスがヒットしたときに暴れる様子を表したビジュアルシーンがある。前作はこのシーンになると、ゲーム動作がストップしてしまい、リーリング動作などが受け付けなかったのだが、今回は、リアルタイムにリーリング動作をすることが可能となり、気が抜けないファイトを楽しむことができるぞ。



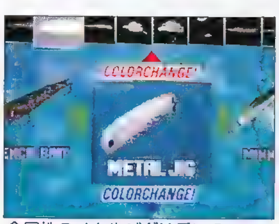
バスのファイト中にもリアルタイムに操作がつづくのだ。

## 新しいルアーの追加

バス釣りのもう一つの魅力であるルアー。前作は7つのルアーが用意されていたのだが、今回はこれに加え、3つのルアーが追加されることとなった。その新規のルアーは、ミノー、スピナーベイト、メタルジグの3つだ。

ミノーは小魚の形をしている典型的なルアー。引っ張る力を加えるとよっくり沈み、力を加えないと、そのままの深さをキープするというのが特徴だ。小刻みにレバーを動かして、小魚の動きを演出することがコントロールの基本。

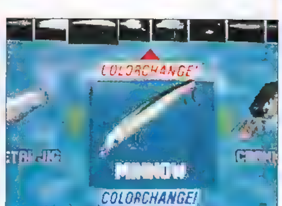
スピナーベイトは、クルクル回るブレードとフサフサしたゴムの糸がバスの好奇心を刺激するルアー。力を加えないと沈んでいくので、どの深さも攻めることができるオールマイティーなルアー。ルアーアクションもほとんど必要なく、リールを巻くだけでOK。初心者にオススメのルアーだ。最後にメタルジグは金属製のキラキラしたルアー。金属なので勢いよく沈んでいくのが特徴。深場を攻めるときに適しているルアーなのだ。




金属性のメタルジグは重いので、深場や岩場に効果を発揮する。




安全ピンのような針金のついたスピナーベイト。動きがいい。




ミノーは最もポピュラーなルアーだが、その戦闘力は侮れない。

# コースを熟知し、対戦で勝つ!!

●稼働中
●メーカー：コナミ

**特殊なコースレイアウトは、早く覚えた者の勝ち!**





## ポイントを押さえよう!

「チャプターII」となってレーシングジャムがどう変わったのかを各コースのセレクト画面と合わせて簡単にワンポイント攻略をくっつけて書いていこう!これで対戦の準備はバッチリだ!担当：ずるずる

## 初級Aコース




まずは初級Aコースだ。ここはコースレイアウトが変わらずバッチリ…と思いがちだが、クルマの走りがレベルアップしたことと、敵車の存在が走りに影響して走りにくい。レースで勝つには、そのスピード感に早く慣れることだ。


対向車はいるは!CPUカーはアタックしてくるはで大忙し!

## 初級Bコース




「チャプターII」で新しく加わったコースの初級Bコースである。メインはバンクコーナー。

これに大ジャンプがあるということ。速く走る上で注意したいのは、大ミスをしやすい大ジャンプだ!


バ、バンクの先が、ない!ゲッ、ジャンプしてる!ヒャ~ッ!

最初はコース中央に近いところからジャンプをしていき、着地するときの衝撃に慣れていき、徐々に上へ上っていくといいだろう。

後はバンク。これは、ラインを作っていけばおのずとバンクを使うことになる。無理して使うのではなく、必然的に使うようにしていこう!

## 中級コース




中級コースも新しく作られたコース。中級コース同様に、ちょっと異質なコースレイアウトになっている。

ここの特徴は、分岐があったり、凸があってジャンプができるというところ。

分岐は、道幅を変えているところからもわかるが、選んで通ることで、レースの展開を変えたり、通信時には、敵車やライバルを引き離すのに使ったりと攻略上で重要な役目をしてくれるはずだ。


あまりの速さに分岐があったかのかどうかわからない人も…。

凸は、ジャンプ台になるわけだが、これ、飛びすぎたり、真っ直ぐ飛ぶと…凸への入り方、ちょっと工夫が必要そうです!対戦で使えるかも!

## 上級コース




上級のコースは、前作にあった峠シーンのコースをひとつにまとめたものだ。

峠というだけにコース幅も狭く、タイトなカーブが多いので、初級で見られるようなレースシーン（CPUカーがやたらに多いなどの）はない。

少ない台数の中でバトルを展開し、ゴールを目指す。

唯一このコースのみがコースに集中できるところかもしれない。少しでも気を抜くとガードレースとキスしちゃうからね!


ヘアピンが次から次へと現れる。ノーミスでゴールできるか。

しっかりサイドブレーキを使うとミスを抑えられるという点、覚えておくといいかも。まずは安全運転で行こう!

## ジャンプをモノにしろ!!

前作はとても硬派なイメージが強かった（多分ジムカーナがあったせいだと思うけど）のだが、新しいコースが入っていたことで、アトラクションが大幅に増したことで、ドライブゲームという色よりもレースゲームという色が強くなったようだ!

それを一番感じるのがジャンプ台だろう。

いかに上手に飛ぶか、ちょっとしたロマンがあるかも…。


オリャ~!と声がでてしまいそうな大ジャンプ!着地は…。

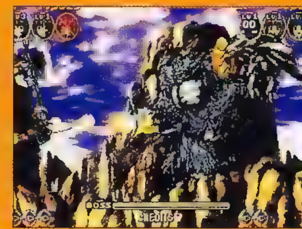
# コットン　ブーメラン




●メーカー：サクセス
●発売日：9月予定

**あのスチャラカしゅーてぃんぐが帰ってきた。その名も「コットン　ブーメラン」！…今このタイトルを見て西城秀樹を思い浮かべた人、両手をYの字に挙げなさい。**





## ストーリー

前作にはハチャメチャだが物語があったが、今回はストーリーらしきストーリーはない。あいかわらずコットンはウィローが激好きで、シルクはコットンに振り回されながらもしっかり面倒を見ているし、アプリは王国を追われてもかっこいいお兄さまが大好き、お供のニードルもあいかわらずアプリの帽子にとり憑いている。だが、今回はなぜかコットンとアプリの色違いがいて、多くの人のニーズに対応しているぞ?!

## スタート前

画面写真を見る限り、大きな変更点はないように見える。確かにステージはどっかで見たような感じだし、ボスも同じ。しかし、今回の「ブーメラン」の自機には、体力ゲージがないのだ！

そう前作のように文字通り力の限り弾や地形に当たってもOKだったのが、1発HIT即退場となった。当然、残機制（初期設定で3機）になっているが、そこがこのブーメランは変わっている。先ほど出てきた色違いのコットンやアプリがここで関係する。まずは写真Aを見てほしい。




写真A。同じキャラ3機というのはナシだぞ。下の囲みと併用してキャラの特性を知ろう。

これは自機の選択画面なのだが、何と残機も自由に選べるのだ。そしてずっとオプション的存在だったシルクとニードルも今回は自機として使用できるようになった。

キャラが変わるとショットパワーや移動スピードがそれぞれ変わるので、色々試して自分に合ったのを選ぼう。

また、コットンとアプリは、ショットの属性も変わるので注意。

### 残機セレクト　旅のお供に誰を選ぶ?（写真Aに対応）

（SP＝スピード。PW＝腕力。魔＝ショットの属性。）



- 旧カラー。SP普通。PW強。魔炎。
- 金髪コットン。SP普通。PW強。魔風。
- チャイナコットン。SP普通。PW強。魔風。
- 旧カラー。SP速い。PW普通。魔風。
- パープルアプリ。SP速い。PW普通。魔氷。
- ブラックアプリ。SP速い。PW普通。魔炎。
- シルク。SP最速。PW最弱。
- ニードル。SP最遅。PW最強。

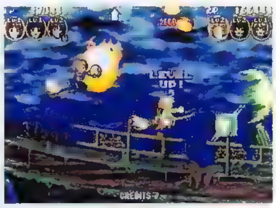
## ゲームスタート!!

操作は1レバー+3ボタンで、左からショット(S)、アクション(A)、チェンジ(C)となっている。チェンジというのは、残機と交代（兼ボンバー）するボタンなのだ。ただしこれが使えるのは、画面下方に表示されているチェンジアイテムの数だけ。ピンチのときはこれでしのごう。この際、今までのキャラは最後尾に移動する。Cの登場で前作のボンバーである魔法が、Sボタンの溜めというコマンドショットに変更された。他のコマンドショットと一緒に覚えておこう。コマンドショット自体は前作と同じなので、インストで確認しておこう。もちろんコマンドショットから封印連爆という稼ぎパターンも健在だぞ。

また、新たに追加されたシステムとして出前撃ちというものがある。これは前作でアイテムや封印した敵をキャッチした後にショットを撃つと投げてしまったものが、今作では"Aでキャッチ後、持ったままSでショットを撃てる"ようになった。



アイタタ地蔵。普段は地面に生えている。撃つと、チェンジアイテムやショットのレベルをあげるクリスタルやバリアアイテムを運んでくる。



少々堅い敵でも連続ぱんちでGOGO！シルクやニードルでも可能。

もう一つ新しい攻撃方法として、敵の近くでAを押すとパンチを出すというものがある。これは敵を封印することができるだけでなく、遠距離では弾消しにもつかえるのだ。全種類の弾ではないが、割と重宝するので、SとAをうまく併用していこう。

---









ワシがオセロ博士じゃ。ゲーセンの片隅に、必ずあるオセロゲームを取り替える時期が来たぞい。もちろんこの「オセロしようよ」にじゃよ。このゲームは日本人が生み出し、子供から大人まで誰もが遊べるあのオセロじゃ。特にひねりはないが、それだけにシンプルに遊べるぞい。

この「オセロしようよ」には3つのモードがある。

1つはストーリーモード。夢と幸の二人とオセロをして勝てば、こわ～い話が聞けるのじゃ。6回勝てばエンディングが見られるぞい。

2つめは修業モードじゃ。6人の対戦相手に挑んで腕を磨くのじゃ。このモードは乱入もできるから、友達と一緒に楽しもう。

3つめはオセロ塾モード。このワシと勝負して、勝てば必勝法を教えてやるぞい。さらに10勝できれば、オセロの"秘伝書"を授けよう。




この娘が夢。ここだけ見てると恋愛育成ゲームみたいな雰囲気。

### オセロしようよ

●メーカー：サクセス
●発売日：発売中



**サクセスオセロの第4弾登場。3つのモードで深く静かに長～く遊ぼう。**

---

P.S.MESSAGE　G

七瀬葵版「ナコルル・ドールフィギュア」を発売してほしいのですが。商品化されたらきっと購入します。／奈良県　長谷川守君◆ナコ人形の復活だけで満足できぬとは業の深い。実際、要望は多いので消費者のナコルルを思う清い心が感じられるようであれば…。（毒舗ヒデ）

## 麻雀学園祭2

**麻雀学園祭2**

●メーカー：メイクソフトウエア
●発売日：7月下旬予定

好評の前作から1年、アドベンチャー要素を盛り込んで、『麻雀学園祭』が帰ってきた。






NEW GAME

### セーラー服美少女を次々に狙うファインダー

一色学園内（マップ画面）を移動する主人公（キミ）。人々と出会い、会話し、そして麻雀が始まる。不自然なところは微塵もない。ネームエントリーやパスワード入力も健在のアドベンチャー要素の高いギャルジャン、それが『麻雀学園祭2』なのだ。

### 先生「めちゃモエ度」って何ですか？

一色学園の女人たちは、花より団子より高い和了にグッとくるようだ。「めちゃモエ度」とはプレイヤーの点数を蓄積してくれるゲージのこと。「めちゃモエ度と脱衣レベルは比例する！」

つまり、ツモのみでチープに2勝しようモンなら着衣全開の記念写真になってしまう。だが！跳満でも決めた日には、めちゃモエゲージはMAXに達し、コンシューマでは一生拝めぬであろう、レベル3脱衣をギャルは披露してくれるのだ…。

さて、前回の「めちゃモエ度」は、ゲージが3溜まると強制的にレベル3セクシーアニメを見せられていた。

今回はゲージ3でも、レベル1〜3の好きな写真を選択可能。1人につき各レベル3枚、合計9枚のセクシーフォトが用意され、5人で総計54枚の官能菩薩ショットが拝めるぞ！

### 気になる女の子は？

2の主要人物は6人で、前作のサブキャラ4人＋新キャラ2人という構成になっている。職種もモデル、バスガイド、15歳、関西っ娘、剣道部員、SF研究会員とスキのないディシジョン。加えて「クラスメイトが学園喫茶のウエイトレスをやっている」という設定が青春時代の記憶を呼び起こしてくれる。

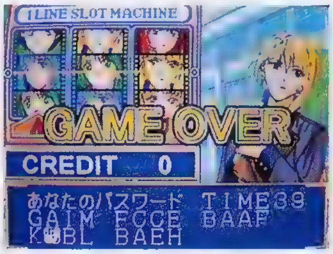
男心を微妙にくすぐるこの『麻雀学園祭2』。この夏思いっきりハマってみよう！（福田柵太郎）




今日は学園祭の当日！気になる女の子と即対戦だ。




画面真ん中の「めちゃモエ度」を貯めれば、いいことあるるぞ。




パスワード方式なので、長期的に楽しめるぞ！

## クイズ&バラエティ すくすく犬福

**クイズ&バラエティ すくすく犬福**

●メーカー：ビデオシステム
●発売日：8月上旬予定

不思議な新キャラクター「犬福」を、クイズやミニゲームですくすく育てていこう！






NEW GAME

### 犬福って何？

犬福…それはなんだかよくわからないけど、愛らしい謎の一頭身動物。そういえば、過去のビデシスのゲームに出てこなかったような…（実は「ソニックウイングスリミテッド」にチョイ役で出てたりする）。

### 愛育に励もう福育てモード

このゲームは、ゲームの大きな目的となる「犬福モード」と、純粋にクイズだけを楽しむための「100問クイズ」2つのモードが存在する。

しかしまずは「犬福モード」で楽しんでみることをオススメしたい。

「犬福モード」の大まかな流れとしては、

**①犬福に餌を与える**
**②行動＋クイズ**
**③ミニゲーム**
**④成長記録**

の繰り返しとなっている。与えられた1年で、キミだけのオリジナル犬福を育て上げることが、当モードの本義といえましょう。

では、それぞれのモードについて解説していきましょう。

**①餌付け**

1月を除く各月は、犬福に餌をあげることから始まる。餌は4種類、わりと雑食。選んだ餌によって犬福のパラメーターが変化する。

**②行動＋クイズ**

犬福を引き連れマップを移動する。サブキャラに出会うとクイズが始まる。正解率は犬福のパラメーターに影響。誤答が多いと凶暴になるとか？

**③ミニゲーム**

イベントによってはミニゲームが発生する場合がある。シューティングの「犬福ラブミーテンダー」、犬福格闘「犬福ファイト」など。これらのミニゲームでは自分が育てた犬福を操作することができる。

一押しはボタン連打で尻尾をふる「尻尾ぶんぶん」だ。業界初の振りゲー。ああ犬福。

**④成長記録**

月末では、犬福の成長具合のチェックが可能だ。犬福の外観や、翌月の犬福の変化がプリクラ手帳のような画面で表示される。

犬福はもう無条件でカワいいけど、サブキャラとして登場するねーちゃんたちもビデシスっぽくていい感じ。次は彼女たちを愛育してみたいものだ（福田柵太郎）。




クイズに正解することが、犬福の大きな喜びなのだ。



クイズ以外にも、このようなミニゲームがたくさんあるぞ！

# 緊急告知 マルゲ屋絶対イベント宣言!

## マルゲ屋が送る、キミへの熱いプレゼント! それが「マルゲ屋サイン会夏の陣」!

この夏、ナ・ナ・ナント、全店でサイン会を行っちゃいます!
しかも、ズラッと並んだ、この豪華ラインナップ! まさに壮観!

**これはもう、行くしかない!**

### マルゲ屋神保町店

## ZUNTATAサイン会

■日時:8月8日(土) 14:00~

■場所:マルゲ屋 神保町店 店内 にて



8月30日に行われる、「ZUNTATALIVE1998」記念 と致しまして、ZUNTATAのサイン会を行ないます。

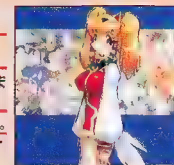
マルゲ屋神保町店にて、ZUNTATA関連商品を¥3,000以上お買い上げの方に、整理券をお配り致します。昨年ご好評頂きました、ZUNTATAグッズの新作も、9月より入荷致しますので、ご期待下さい。

### マルゲ屋池袋店

## 吉崎観音先生サイン会

■日時:8月9日(日) 14:00~

■場所:マルゲ屋 池袋店 店内 にて



7月27日発売予定の、吉崎観音 自選イラスト集 「MINED」発売記念と致しまして、マンガ家の吉崎観音先生のサイン会を行ないます。

マルゲ屋池袋店にて、吉崎観音 自選イラスト集「MINED」をお買い上げの方に、整理券をお配り致します。

**当日は、「MINED」もしくは吉崎先生の同人誌の方にサインをして頂きますので、必ずご持参下さい。**

### マルゲ屋荻窪店

## 横田守先生サイン会

■日時:8月30日(日)14:00~ ■場所:マルゲ屋荻窪店店内 にて



8月21日発売予定(但し、夏コミにて先行発売されます)の、横田守 着替セルセット 「セルプリンセス」発売記念と致しまして、イラストレーターの横田守先生のサイン会を行ないます。

マルゲ屋荻窪店にて、横田守 着替セルセット 「セルプリンセス」をお買い上げの方に、整理券をお配り致します。

**当日は、「セルプリンセス」の方にサインをして頂きますので、必ずご持参下さい。**

### マルゲ屋札幌店

## 島本和彦先生サイン会

■日時:8月8日(土)予14:00~ ■場所:マルゲ屋札幌店店内 にて

※日程が変更になる場合がございますので、予めご了承下さい。



申し訳ございませんが、ゲーメストムック「私立ジャスティス学園 熱血大全2」発売記念・島本和彦先生サイン会が8月に延期になってしまいました。そのお詫びの意も含めまして、島本和彦先生サイン会をよりグレードアップし、この機会に、参加者の追加募集もさせて頂きます。

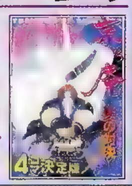
マルゲ屋札幌店にて、以前、「私立ジャスティス学園 熱血大全2」を購入し、整理券を頂いた人はそのまま有効となります。追加参加希望の方は、7月末発売予定の、「私立ジャスティス学園 コミックTシャツ」をお買い上げ下さい。整理券をお配り致します。

**当日は、「私立ジャスティス学園 熱血大全2」もしくは「私立ジャスティス学園コミックTシャツ」の方にサインをして頂きますので、必ずご持参下さい。**

### マルゲ屋仙台店

## 鎧良寿先生サイン会

■日時:8月9日(日)14:00~ ■場所:マルゲ屋仙台店店内にて



7月25日発売予定の、「京vs庵 炎の対決 4コマ決定版」発売記念と致しまして、マンガ家の鎧良寿先生のサイン会を行ないます。

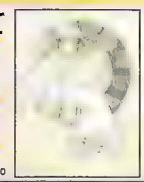
マルゲ屋仙台店にて、「京vs庵 炎の対決 4コマ決定版」をお買い上げの方に、整理券をお配り致します。

**当日は、「京vs庵 炎の対決」のコミックの方にサインをして頂きますので、必ずご持参下さい。**

### マルゲ屋名古屋名駅店

## 桜瀬琥姫先生サイン会

■日時:8月30日(日)14:00~ ■場所:マルゲ屋名古屋名駅店店内にて



8月21日発売予定(但し、夏コミにて先行発売されます)の、桜瀬琥姫 自選イラスト集「Kaleido Scope」発売記念と致しまして、イラストレーターの桜瀬琥姫先生のサイン会を行ないます。

マルゲ屋名古屋名駅店にて、桜瀬琥姫 自選イラスト集 「Kaleido Scope」をお買い上げの方に、整理券をお配り致します。

**当日は、「Kaleido Scope」の方にサインをして頂きますので、必ずご持参下さい。**

### マルゲ屋大阪上六店

## 逢坂浩司先生サイン会

■日時:8月30日(日)14:00~ ■場所:マルゲ屋大阪上六店店内 にて



8月21日発売予定(但し、夏コミにて先行発売されます)の、サイキックフォース2012複製原画集「Force」発売記念と致しまして、イラストレーターの逢坂浩司先生のサイン会を行ないます。

マルゲ屋大阪上六店にて、サイキックフォース2012複製原画集「Force」+サイキックフォース2012関連商品1点以上の、合計2点以上をお買い上げの方に、整理券をお配り致します。

**当日は、「Force」の方にサインをして頂きますので、必ずご持参下さい。**

### マルゲ屋大阪梅田店

## ねおちゅぴサイン会

■日時:8月9日(日)17:00~ ■場所:マルゲ屋大阪梅田店店内にて



8月5日発売のCD「NEO・GEO DJステーション in ねおちゅぴ」発売記念と致しまして、「ねおちゅぴ」のお二人、声優の生駒浩美さん(ナコルル)・神谷けい子さん(リムルル)のサイン会を行ないます。

マルゲ屋大阪梅田店にて「NEO・GEO DJステーション in ねおちゅぴ」をご予約の方に、シリアル番号入りの引換券をお配り致します。CD発売後ご予約された方に関しては、引替時にシリアル番号と同じ番号と整理券をお渡しいたします。発売後にCDをご購入の方は予約番号以降の整理券となります。

**また、当日券はご用意しておりませんので、予めご了承下さい。**

**なお、予定人数に達し次第、整理券の配布は終了させて頂きますので、ご了承下さい。**

**ご不明な点等ございましたら、下記の各店舗に直接お問い合わせ下さい。**

- ●マルゲ屋神保町本店 〒101-0051東京都千代田区神田神保町1-26 新声社ビルB1F/TEL:03-3293-9325
- ●マルゲ屋池袋店 〒170-0013 東京都豊島区東池袋1-15-1 真下ビル2F/TEL:03-3986-7891
- ●マルゲ屋荻窪店 〒167-0051東京都杉並区荻窪5-30-12 グローリアビル2F/TEL:03-3392-8231
- ●マルゲ屋札幌店 〒060-0062北海道札幌市中央区南二条西1-1 宮本ビル2F/TEL:011-233-0238
- ●マルゲ屋仙台店 〒980-0021宮城県仙台市青葉区中央4-9-13 仙台ホリビル1F/TEL:022-712-4787
- ●マルゲ屋名古屋店 〒450-0002愛知県名古屋市中村区名駅4-4-19 ミスズビル2F/TEL:052-583-2970
- ●マルゲ屋大阪上六店 〒543-0001大阪府大阪市天王寺区上本町6-3-31うえほんまちハイハイタウン1F/TEL:06-775-9348
- ●マルゲ屋大阪梅田店 〒530-0012大阪府大阪市北区芝田1-4-8 北阪急ビル1F/TEL:06-359-7751

# 「実践派」ゲームスクールなら、H(ヒューマン)C(クリエイティブ)S(スクール)。

# ゲームクリエイター養成歴ナンバーワン。

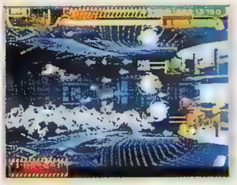
'97年度
◀卒業制作
&
課題作品▶



5つのステージで展開。
"単純・爽快"な
ハイスピード無重力
アクションゲーム。
'97最優秀作品



カーデザインも
操作感覚もとことん
リアルな通信対戦
レースゲーム
多人数プレイ可能。
'97優秀プログラム賞作品



ハイテンションな
サウンドと、
秒間2千80万ドットの
超高速描画が融合した
MOVIEシーンは必見！
'97優秀グラフィックス賞
&サウンド賞作品



タイトル「手をつなごう」。
メッセージ色の強い
仕上がりの、静止画。
3D課程1年生作品



「Bike」のもつ
フォルムの美しさを
リアルに再現させた
MOVIE。
3D課程1年生作品



オリジナリティ
あふれる、
女性ならではの
ファンタジックな世界観
を演出したMOVIE。
3D課程1年生作品

'99年4月
ネットワークゲーム課程
開講！

**H.C.Sとは、**

- **世界で最初のゲームスクール** 1990年開校。実績と信頼度がちがいます。
- **あの"HUMAN"が全面支援** ソフトメーカーの最前線のノウハウを導入。
- **実践的カリキュラム** ゲーム開発経験ゆたかな常勤講師が、初歩から指導。
- **学生作品の質が高い** "即戦力"をモットーに"こだわり"の作品づくり。
- **自由な校風** 「自学、自育、自創」の理念で、ひとりひとりの発想を尊重。

**卒業生の主な就職先企業**

| | | |
|---|---|---|
| (株)アスキー | サミー(株) | 任天堂(株) |
| (株)アトラス | (株)スクウェア | (株)ハル研究所 |
| アルゼ(株) | (株)セガ・エンタープライゼス | (株)バンダイ |
| (株)カプコン | (株)タイトー | (株)バンプレスト |
| (株)クリーチャーズ | (株)ティーアンドイーソフト | ビデオシステム(株) |
| (株)ゲームフリーク | テクモ(株) | ヒューマン(株) |
| (株)工画堂スタジオ | (株)ナムコ | その他、ゲーム、 |
| コナミ(株) | 日本物産(株) | マルチメディア関連多数 |

# HUMAN CREATIVE SCHOOL

資料請求(無料) お問い合わせ専用フリーダイヤル
0120 FreeDial 0120-37-9898
本校代表 TEL 0122-23 [illegible]

ホームページURL
http://www.human.co.jp/
学校見学 随時受付中

設置課程(2年制)

- マルチメディア **エンタテインメント課程** C言語 CG概論 サウンドデザイン 企画設計 ネットワーク概論 ゲーム研究 卒業制作 他……(募集定員 200名)
- マルチメディア **3Dグラフィックス課程** 3D制作実習 映像制作 ゲームグラフィックス基礎 デッサン 卒業制作 他……(募集定員 80名)
- **ネットワークゲーム課程** ネットワーク概論 ネットワーク構築論 ネットワークプログラミング ゲームプログラミング C言語 卒業制作 他……(募集定員 80名)

—夏期特別見学会—
8/19(水) 8/20(木) 8/21(金)
要予約・13:00 START
くわしくはお問い合せ下さい

学校説明会&体験入学
8/22(土) 9/27(日)
予約不要・10:30 START

# ヒューマン クリエイティブ スクール

〒180-0001
東京都 武蔵野市
吉祥寺北町 1-2-12






## ナコルル



■あの伝説のアイテム、ナコルル人形の復刻版の発売が決定したのだ。8月10日の発売日まで、あと少し。その出来映えをじっくりと堪能して欲しいのだ。

**8月10日発売**

ナコルル人形復刻版
価格10290円　送料:E　通販番号:SS-220

## タイトーユニバーストレーディングカード Part1

■タイトーの新旧の名作が集結。今にもなつかしい電子音が聞こえてきそうなトレーディングカードなのだ。





タイトーユニバーストレカ(BOX)
価格4946円　送料:E
通販番号:TA-26B

## サイキックフォース2012 複製原画集

■原画集が早くも登場!8人の作家たちによるPFの世界をこの一冊に。




サイキックフォース2012複製原画集　Force
価格1785円　送料:E
通販番号:TA-27

**8月下旬発売　コミケ会場で先行販売**

## 御祇島千明 複製原画集



■真・女神転生のコミックを手掛ける御祇島先生のイラストの複製原画集。

御祇島千明複製原画集
価格1575円　送料:E
通販番号:AT-25

## ファイナルロマンス4トレーディングカード

■アーケード版のファイナルロマンス4に加えて、新キャラが追加されたサターン版のイラストも使用。作家による描き下ろしのスペシャルカードも、いつもどおりばっちり。



ファイナルロマンストレカ(BOX)
価格4946円　送料:E
通販番号:VD-11B

**通信販売の申し込み方法が変更されているので、確認してね**




# PSYCHIC FORCE 2012

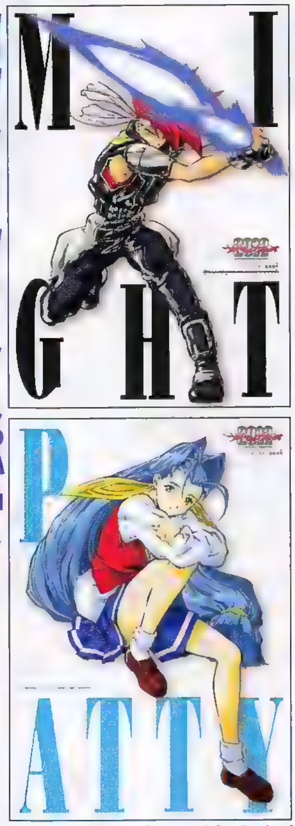
■逢坂先生描き下ろしのA全サイズ、2枚組ポスター。新作がコミケで登場!内容はまだ内緒。

## セットC カルロ&刹那




サイキックフォース2012ポスターセット[刹那 カルロ]
価格2100円　送料:F　通販番号:TA−23

## セットB マイト&パティ




サイキックフォース2012ポスターセット[マイト・パティ]
価格2100円　送料:F　通販番号:TA−22

## セットA エミリオ&ウェンディ




サイキックフォース2012ポスターセット[エミリオ・ウエンディ]
価格2100円　送料:F　通販番号:TA−21

# KOF'98オフィシャルテレホンカード

■KOF'98のテレホンカードが、はやくもSNKから発売なのだ。しかも、それぞれ3枚がセットになって台紙付き。おまけに、8月コミケには、なんとゲーメスト限定バージョンも発売されるのだ。







SNKオフィシャル　テレホンカード　Vol.1(餓狼 真吾・サイコソルジャー)
価格4179円　送料:A　通販番号:TCK−0001




SNKオフィシャル　テレホンカード　Vol.3(オロチ・京・おやじ)
価格4179円　送料:A　通販番号:TCK−0003




SNKオフィシャル　テレホンカード　Vol.2(怒・庵・アメリカ)
価格4179円　送料:A　通販番号:TCK−0002

# サイキックフォース2012マウスパッド



■ゲームセンターに貼られているポスターに使用されていたイラストのマウスパッドが、ついに登場。大事なデータもマイトの電撃でイチコロ。

## 8月7日発売

サイキックフォース2012マウスパッド
価格1575円　送料:E
通販番号:TA−24

## ジャスティス学園 アキラ スカルTシャツ




アキラ スカルTシャツ
価格2100円 送料:E
通販番号:C−192

■背面を覆う不気味なスカルマークで、ひと夏の素敵なアバンチュールを独占!

## うたたねひろゆき先生 モリガン&リリス




うたたねひろゆきリリスポスター
価格1890円 送料:F
通販番号:C−190




うたたねひろゆきモリガンポスター
価格1890円 送料:F
通販番号:C−189

■うたたね先生の描いたモリガンとリリスなんて、それだけで価値があるってもんです。

## ジャスティス学園 熱血Tシャツ




ジャスティス学園 熱血Tシャツ
価格2100円 送料:E
通販番号:C−193

■島本先生のコミックをアレンジした、熱いTシャツだ。バックにはありがたいお言葉付き。

## KOFシリーズ名刺ベース



KOFシリーズ名刺ベース
価格1260円 送料:E
通販番号:COSC−1121

■パソコンやワープロで簡単にKOFキャラの名刺が作れてしまうシートだ。切り離しに便利なミシン目も付いて、それぞれ柄の違う8枚が1セット。

## COSPA 京&庵マウスパッド




京&庵マウスパッド
価格1575円 送料:E
通販番号:COSC−1120

■薄さ0.3ミリ、自着性フィルムで、机やモニターにもピッタリ吸い付く変わり種のマウスパッド。




サイキックフォース2012 アーケードサウンドトラックス
価格3600円 送料:E
通販番号:ZTTL−0026




サイキックフォース2012 オーディオドラマVol.1
価格2550円 送料:E
通販番号:ZTTL−0027

メルティバインダー'97
価格1575円 送料:F
通販番号:B−5




ダークメルティバインダー'97
価格1575円 送料:F
通販番号:B−6

メルティマウスパッド
価格1575円 送料:E
通販番号:G−26






メルティテレカケース2ND
価格1260円 送料:E
通販番号:G−25

## 便利な通信販売読者サービス部のきまり

- 本誌に付いている「ご注文専用ハガキ」「FAX専用注文書」または「電話(平日10時~17時受付)」でご注文ください。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ7日程です。2週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。(発売日にご注意ください。)
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- FAX専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は160円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

**通信販売の方法が新しくなっています。必ず確認してください。**

**ゴールドチケットサービス**

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

10点
1.メルティ爪切り
2.コインホルダー
20点
3.メルティテレカ
4.ゲレンジャーテレカ
5.メルティカードケース
30点
6.メルティスポーツタオル
40点
7.メルティTシャツ

**郵便払込通知票で注文した場合の送料**

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。(単品発送の商品は個別に加算してください)

| | | |
|---|---|---|
| A | 何個でも | 100円 |
| B | 2個まで | 100円 |
| | 3個以上 | 200円 |
| C | 1個なら | 200円 |
| | 2個以上 | 400円 |
| D | 3個まで | 200円 |
| | 4個以上 | 400円 |
| E | 何個でも | 500円 |
| F | 何個でも | 800円 |
| G | 単品発送品 | 800円 |
| H | 何個でも | 無料 |

注文例:SNKテレカVol.1(A) 1個 100円
サイキックフォース2012複製原画集(E) 1個 500円
ナコルル人形(E) 1個 500円
以上の商品を注文された場合の送料は500円になります

お問い合わせ先:読者サービス部 0120-531917(月~金:AM10:00~PM5:00土日祝休み)

## 商品を直接見たい!ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。現在ゲ屋は全国に8店舗。ゲーム好きには堪えられない魅惑の商品が並ぶお店に直接行ってみたいみたい人は、隣のゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も気軽によろしく。

## FAX専用注文書(代引・後払い) ※○を付けてください

矢印の方向に送信してください

| ご注文主 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| お名前 | ふりがな | 電話番号 | 市外局番　局番　番号 | 性別　1男 2女　生年月日　西暦　年　月　日 |
| 郵便番号 | □□□ □□□□ | ご住所 | ふりがな　都道府県 | |

| ご注文商品 商品番号 | 商品名 | 数 | 商品番号 | 商品名 | 数 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | 送料：　円(手数料　円) | | |
| 商品数量 | | 点 | 合計金額 | | 円 |

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望などございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

| 会社記入欄 | |
|---|---|
| 処理日 | |
| 伝票No. | |

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。

※太枠内のみご記入ください。

**フリーダイヤル：0120-531955(FAX専用番号・24時間受付)** (コピー可)

(線にそって切りとってください) キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払

神田局承認

1730

差出有効期間
1999年3月31日
まで
★切手はいりません

101-8791

010

(受取人)
東京都千代田区
神田神保町1-26　2F
株式会社　新声社
読者サービス部　行

ご注文専用ハガキ

☆このハガキに通販番号・商品名・数量・郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記のうえ、必ず捺印して申込みください。

☆16才未満の方のご注文には、保護者の方のご署名、捺印が必要です。

ご注意

☆お申込みに際しては別途記載の注意事項をご確認ください。

☆同時に複数枚このハガキを出される場合には、右下のご記入欄に発送枚数をお書きください。(1枚のみの場合は不要です)

枚数　枚中　枚目

FAXをお持ちの方は番号をご記入ください。 FAX 市外局番　局番　番号

## 下記の注意事項をよく読んでからご注文ください

■ご注文は黒のボールペン等ではっきりとご記入ください。
■必要事項はもれなくご記入ください。
■お申し込みいただいた商品が品切れの場合は、お客さまにご連絡いたします。
■FAXの際の未送信にご注意ください。
■注文書の商品記入欄がいっぱいになる場合は、注文書をコピーしてお使いください。
■沖縄県ならびに島しょ部にお住まいのお客さまは代引きができません。

## 商品の交換や返品について

■商品を返品・交換される場合、商品の到着後8日以内にご連絡ください。
■次の場合の返品・交換はできません。
●開封後のCD、ビデオ　●ご使用、ご着用になった商品
●お客さまの責任で汚れが生じた商品
■次の商品を返品・交換されるばあいの送料は弊社負担となります。
●配送中に破損した商品　●不良品　●ご注文と違う商品
■次の商品を返品・交換される場合の商品はお客さま負担となります。
●お客さまが間違ってご注文された商品　●サイズ違いの商品
●お客さまの都合による返品・交換

**本誌の注意事項もあわせてお読み下さい。**

## 注文書記入例

注文書のご記入は、この例を参考にしてください。

矢印の方向に送信してください

**FAX専用注文書(代引・後払い)** ※○を付けてください

| ご注文主 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| お名前（ふりがな） | | 電話番号 | 市外局番 / 局番 / 番号 | 性別 1男 2女 / 生年月日 西暦 年 月 日 |
| 郵便番号 | □□□ □□□□ | ご住所（ふりがな） | 都道府県 | |

| 商品番号 | 商品名 | 数 | 商品番号 | 商品名 | 数 |
|---|---|---|---|---|---|
| B-5 | メルティバインダー'97 | 1 | | | |
| G-25 | メルティテレカケース | 3 | | | |
| G-26 | メルティマウスパッド | 2 | | | |
| | | | 送料： | 円（手数料 円） | |
| 商品数量 | | 点 | 合計金額 | Ⓐ9005円 | |

お手数ですが、当社商品に対するご意見、ご要望などございましたらお書きください。今後の商品開発の参考とさせていただきます。

メルティに、らぶらぶっス。

会社記入欄：処理日 / 伝票No.

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず要項もご参照ください。　※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）　（コピー可）

■A欄:商品合計額+送料（手数料）を記入してください。

<送料・代引き手数料>
代金引き換え（代引き）ご利用の場合、送料（一律500円）とは別途に手数料がかかります。
商品到着時に、商品料金、送料、代引き手数料をお支払いください。

| 代引き手数料 | 商品の料金が10,000円まで……………700円<br>以降プラス10,000円ごとに ……プラス400円 | （例） 10,000円… 700円<br>20,000円…1,100円<br>30,000円…1,500円 |
|---|---|---|

| お名前 | | 電話番号 | |
|---|---|---|---|

※事故防止のため必ずご記入ください。

**フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）**

（キリトリ線）

| ご注文主 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| お名前（ふりがな） | ㊞ | 電話番号 | 市外局番 / 局番 / 番号 | 性別 1男 2女 / 生年月日 西暦 年 月 日 |
| 郵便番号 | □□□-□□□□ | ご住所（ふりがな） | 都道府県 | |

| ご注文商品 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 商品番号 | 商品名 | 数 | 商品番号 | 商品名 | 数 |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | 送料 | 円 | |
| 商品数量 | | 点 | 合計金額 | 円 | |

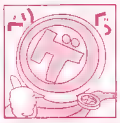
| 保護者名 ㊞ | 会社記入欄 |
|---|---|
| | 処理日 |
| | 伝票No. |

※投函前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。　※太枠内のみご記入ください。

（キリトリ線）

# 夏は暑いが、マルゲ屋も熱い！字は違うがやっぱりあつい!! 天下一ゲーマーの店 ゲ屋瓦版







「今月のマルゲ屋は全国的にカラッとサイン会日和のよーです。大阪上六店のメルティさーん？」
「はいはーい、ここ上六ではサイキックフォースのイラストでお馴染みの『逢坂浩司先生』のサイン会準備の真っ最中でーす。そっちは？」
「ここ池袋では『吉崎観音先生』だぁ！連日がサイン会な8月、サインズデイインオーガスト！」
「まるであれね、紅白歌合戦のごとく有名人ざくざく！体がいくつあっても足りないわ！」

☆新キャラぞくぞく登場！実はタイムリリースだったりして？（さあデフォルトキャラはどれかな？）

## マルゲ屋からのお知らせ

池袋店の営業時間が12時～20時になりましたので、ご注意ください。

## マルゲ屋ニュース2012

「遂に完成した、マルゲ屋ホームページ！アドレスは下に記す。さあ、マルゲ屋情報の海に漕ぎだそう！船長は私だ！」
「いち早くイベントや新商品のニュースが取り出せるマルゲ屋ホームページをよろしくっ、あとマルゲヤマン、G-Modelのイベントがスケジュールに載ってないんだけど、なんで？」
「それならP186のG-Model告知ページを読みたまえ。ヨーソロー～」
「それじゃサイン会フェスタへの完全参加方法は？」
「それは下の表にまとめてあるぞ…前方に宝島発見！」

## ゲ屋イベントスケジュール

※すべてPM2：00開始予定です。

| 日付 | 店舗 | イベント |
|---|---|---|
| 8/2(日) | 札幌店 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'98大会 |
| | 仙台店 | 私立ジャスティス学園大会 |
| | 大阪上六店 | サイキックフォース2012大会 |
| 8/8(土) | 神保町店 | ZUNTATAサイン会 |
| | 札幌店 | 島本和彦先生サイン会（予定） |
| 8/9(日) | 池袋店 | 吉崎観音先生サイン会 |
| | 仙台店 | 鎧良寿先生サイン会 |
| | 名古屋名駅店 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'98大会 |
| | 大阪上六店 | サイキックフォース2012大会 |
| | 大阪梅田店 | ねおちゅぴサイン会 |
| 8/16(日) | G神保町店 | サイキックフォース2012ゲーメスト杯予選 |
| | 札幌店 | トレカ交換会 |
| | 仙台店 | リアルバウト餓狼伝説2大会 |
| | 大阪上六店 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'98大会 |
| 8/23(日) | 池袋店 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'98大会 |
| | 仙台店 | サイキックフォース2012ゲーメスト杯予選 |
| | 名古屋名駅店 | サイキックフォース2012ゲーメスト杯予選 |
| | 大阪上六店 | PS版プチカラット大会 |
| | 大阪梅田店 | サイキックフォース2012 ゲーメスト杯予選 |
| 8/30(日) | 荻窪店 | 横田守先生サイン会 |
| | 札幌店 | サイキックフォース2012大会 |
| | 仙台店 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'98大会 |
| | 名古屋名駅店 | 桜瀬琥姫先生サイン会 |
| | 大阪上六店 | 逢坂浩司先生サイン会 |




©TAITO CORP 1997

## ゲーメスト杯争奪 サイキックフォース2012大会

**マルゲ屋予選日程**　※すべてPM2:00開始予定です。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 神保町店 | 8月16日 | 仙台店 | 8月23日 |
| 池袋店 | 9月13日 | 名古屋名駅店 | 8月23日 |
| 荻窪店 | 9月 6日 | 大阪梅田店 | 8月23日 |
| 札幌店 | 9月 6日 | 大阪上六店 | 9月 6日 |

**8/30・9/15号 ゲームイベント優先券**

## ゲ屋日記　6/27 大阪上六店にて

### サイキックフォース2012イベント



ゲーム発売後、初のオフィシャルイベントとなったこの日、会場にはなんと延べ300人ものサイキックファンが集結！押すな押すなの大盛況となりました。

秘蔵映像の公開やゲーム大会、そして目玉企画であった「非売品グッズ大抽選会」と、どれもこれも好感触。「これからも大阪や地方でも、もっとこういうのをやってほしい！」という声を聞き、嬉しい限りです。集まってくれた皆さん、本当にどうもありがとう！

## 1998年 マルゲ屋サイン会夏の陣

| 開催店舗 | 開催日 | 内容 | 参加方法（該当される方に整理券をお配りします） |
|---|---|---|---|
| 神保町店 | 8/8 | ZUNTATAサイン会 | 現在未定です。決定次第、マルゲ屋神保町店にて告知致します。 |
| 池袋店 | 8/9 | 吉崎観音先生サイン会 | 吉崎観音先生自選イラスト集「MINED」をお買い上げの方 |
| 荻窪店 | 8/30 | 横田守先生サイン会 | 横田守着せ替えセルセット「セルプリンセス」をお買い上げの方 |
| 札幌店 | 8/8（予定） | 島本和彦先生サイン会 | ジャス学ムック発売記念の整理券をお持ちの方、もしくはジャス学コミックTシャツをお買い上げの方 |
| 仙台店 | 8/9 | 鎧良寿先生サイン会 | 「京VS庵 炎の対決 4コマ決定版」をお買い上げの方 |
| 名古屋名駅店 | 8/30 | 桜瀬琥姫先生サイン会 | 桜瀬琥姫 自選イラスト集「Kaleido Scope」をお買い上げの方 |
| 大阪上六店 | 8/30 | 逢坂浩司先生サイン会 | サイキックフォース2012複製原画集「Force」ともう一つサイキック関連商品をお買い上げの方 |
| 大阪梅田店 | 8/9 | ねおちゅぴサイン会 | CD「NEO・GEO DJステーションinねおちゅぴ」をお買い上げの方 |

<マルゲ屋ホームページ> http://www.shinseisha.co.jp/marugeya/

**■神保町本店**
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00～21:00

**■札幌店**
〒060-0062 札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F TEL.011-233-0238
営業時間 11:00～19:30

**■東京荻窪店**
〒167-0051 東京都杉並区荻窪5-30-12
グローリアビル2F TEL.03-3392-8231
営業時間 10:00～22:00

**■池袋店**
〒170-0013 東京都豊島区東池袋1-15-1
眞下ビル2F TEL.03-3986-7891
営業時間 12:00～20:00

**■名古屋名駅店**
〒450-0002 名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F TEL.052-583-2970
営業時間 11:00～19:30

**■仙台店**
〒980-0021 仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F TEL.022-712-4787
営業時間 11:00～19:30

**■大阪上六店**
〒543-0001 大阪市天王寺区上本町6-3-31
うえほんまちハイハイタウン1F
TEL.06-775-9348
営業時間 11:00～19:30

**■大阪梅田店**
〒530-0012 大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F TEL.06-359-7751
営業時間 11:00～19:30

**定休日のお知らせ**
●大阪梅田店…8月16日
●大阪上六店…8月10日
★その他のマルゲ屋は、8月はフル営業。夏休みはこれでばっちりネ!!

# アーケードゲーム 初心者講座




## 本日開講

担当：ぴぐ

### 本気でうまくなりたい人のために

本誌のリニューアルとともに始まりました当コーナー。

「ゲーセンには行くんだけど、なんとなくうまい人のプレイを見るだけ」とか「**うまくなりたいんだけど、一体どうすればいいの？**」あるいは「**ゲーメストの攻略は難しくてよく分からない**」っていう人たちの声に応えていきたい、というのが狙い。

要するに**ゲームは始めたばっかり**、っていう人たちを、一人前に育て上げようってこと。

もちろん一朝一夕にうまくなれるわけなんてないので、これから1年間にわたって、長い時間をかけてやっていこうと思います。

本誌の攻略は、言ってしまえばゲーム中の「事実」を説明するだけになってしまうこともあるし、場合によっては言ってることが難しすぎて理解しにくいということもあるよね。そこで、ライターたちがどういった考え方をして、その事実に行き着いているのか、その筋道や背景にあるものをできるだけ分かりやすく伝えていければいいかな、って思ってます。

その考え方を身に付ければ、本誌の記事を漠然と読み進めていくよりも、理解の度合が深まるはずだし、**自分なりのそのゲームに対する物の見方**もできてくる。こうなれば、もう君も立派な一人前のプレイヤーだ。

### 上達のための3ケ条

アーケードゲームには、格闘、シューティングを始めとして、いろいろなジャンルのゲームがあるけど、なにをやるにしても、次の3つのことを頭に入れておくようにしよう。

①見る
②考える
③練習する

以上3点。わりと当たり前のことのように感じるかもしれないけど、ゲームをやるときにこれらのことを「意識」しているのといないのとでは、大きな違いがある。

### ①見る

とにかく**人のプレイをよく見る**ことは基本中の基本。他人のプレイを見ることから得られる情報は思ったよりも多い。もちろん漠然と画面を「眺めて」いてもしょうがないので、意識をプレイヤーと画面とに集中させて、**じっくりと「観察」してプレイ内容を「記憶」してしまおう。**

例えば、もし君がまだゲームを始めたばかりでレバーの持ち方もよく分からないなら、目の前のプレイヤーがどんなレバーの持ち方をして、どうやって複数のボタンを押し分けているかなどを観察してみよう。極端な話、画面を見ずにプレイヤーの手元だけ見ていても何か得るものがあるぞ。

### ②考える

人のプレイを見て覚えたら、次は考えることだ。

なぜ、あのプレイヤーは、あの局面で、あのような動きをしていたのか、その理由を考えてみよう。どうしても分からなければ、思い切って聞いてみればいい。よっぽど偏屈か器の小さな人間じゃなければ快く教えてくれるはずだ。

自分のプレイに関しても同様。**"なぜうまくいったのか"、"なぜやられてしまったのか"を考える**ことだ。

こうして考えることで、人のプレイを見ている時間、自分で使っ**た1コインの価値が高くなる。**

### ③練習する

最後に、見て覚えたこと、自分で考えたことを元にして、何度も練習すること。継続することと言い換えてもいいだろう。

そもそもゲームの面白さの一つには、**上達していく過程を楽しめる**ところにあると思う。

昨日よりも今日、今日よりも明日、と少しずつでも上達していく自分を感じることができれば、ゲームをより一層楽しめる。

最近は対戦型のゲームが多く、毎回入れ代わる対戦相手との腕比べ（というよりもゲームの中での勝敗）に重点を置いてしまいがちなので、純粋に自分の腕が上がったなと実感できることが少ない。

そこで、スコアというものを少し意識してみてはどうだろう。スコアは、必ずしも他人と争うためのものじゃなく、昨日の自分と今日の自分を比較するための、一種のものさしだと考えてみよう。

点数だけでなく、格闘ゲームなら必殺技や連続技の成功率などを自分でカウントしてみれば、それも立派なスコアの一つだ。

練習、継続するなら、**適度な目標を立てておいたほうがより効果的**なのは言うまでもない。ただ目標が高過ぎてもしょうがないので、そういった意味でも「昨日の自分」はちょうどいい目安になる。常に「**昨日の自分」を目標**にして、少しずつでもそれを上回ることを考えよう。

### CPU戦から始めよう

この号が出るころには、ZERO3やKOF'98あたりが盛り上がっているだろう。

新作だし興味があるのは分かるが、ここは涙を飲んで対戦はパス。この時期、新しいゲームに入っていってもボロ雑巾にされるだけだ。

そもそもゲームがうまくなりたいなら、ここで新作にこだわる必要はないわけで、初めに言ったように1年単位で考えて、次々と出る新作を短期間ずつやるくらいなら、古いゲームでも1年間やり続けたほうが、はるかにうまくなるのは間違いない。

というわけで、ちょっと古くなったゲームを選んで遊んでみよう。

ゲームはまったく好みで選んでもらっていいのだが、初心者でもとっつきやすいという点で勧められるのが、ZERO2かリアルバウトシリーズかな。コマンド入力にあまりクセがないので、必殺技の練習には向いている。

KOFシリーズは入力にクセがあって、しかも3キャラも覚えないといけないので、初めのうちはパスしといたほうがいいかも。

逆にストリートファイターEX2は、見た目がポリゴンなので、とっつきにくそうだが、内容的にはまったくの2Dなので遊びやすい。まだ比較的新しいから攻略の載ったバックナンバーも見つけやすいしね。

ゲームを選んだら、使うキャラクターも自分の好みで選ぼう。強い弱い、使いやすいなど、いろんな基準はあるけど、**まずはパッと見て気に入ったキャラを選ぶ**のが一番。

そして一度キャラを選んだら、なるべく**そのキャラを使い続ける**こと。アッチへひらひら、コッチへひらひらしてるようだと、何も身に付かないぞ。

さて、キャラクターまで選んだらゲームスタート。まずはインストカード（筐体にぺたぺた貼ってあるゲームの説明書）に注目。たいてい、キャラごとの必殺技のコマンドが書いてあるはずだ。

まず、やるべきことは、**そのキャラの通常技と必殺技をすべて頭に叩きこむ**こと。

ちなみに、

●通常技…レバーに触れない、あるいはレバー下方向＋ボタンで簡単に出せる技

●必殺技…↓↘→＋パンチや→↓↘↓↙←＋キックなど、少しややこしいレバー入力が必要で、出しにくい技

●超必殺技、スーパーコンボ…必殺技をさらに複雑で出しにくくした技

のことだ。

2D格闘ゲームでは、たいてい「立ち状態」「しゃがみ状態」「空中」と自分の状態を3種類に分けて、それぞれに対応したボタンで出せる通常技が変わってくる（空中は垂直ジャンプ、斜めジャンプで技が変わることも多い）。

まずは、各状態×ボタン数で出せる12～24個ほどの通常技と、5～6個の必殺技を覚えて出せるようになることから始めよう。

いくらお金を払っているとは言っても、レバーとボタンを適当にガチャガチャやりながらCPUを倒したところで、まるで上達はしないので、**技を覚える、出せるようになるんだ、という目的意識を持って**プレイしよう。

## おハガキ募集と次号予告

いかがでしたでしょうか？今回は１回目ということで、ちょっと抽象的な話が多かったかな（文字ばっかりだし）。

次号からは、プレイヤー人口も多いだろうということで、しばらくは格闘ゲームに焦点を当てて、もう少し具体的に話を進めていこうと思ってます。

もちろんボクのほうで一方的に話を進めるだけでなく、質問などにも広く答えていきたいと思ってるので、ゲームに関する疑問、本誌の攻略やこのコーナーに関する疑問・要望・取り上げてほしいテーマなどがあったら、遠慮なく送ってきてください。

じゃ、次号のテーマは「必殺技とキャンセルのお話」です。

**当講座では皆さんからのおハガキを募集しています。ゲームの攻略やゲーセンにおける疑問、当講座で取り扱ってほしいテーマや質問などがありましたら、下記のあて先まで送ってください。初心者に限らず、基礎的な質問ならどなたでも大歓迎です。**

**あて先は、**

**〒101-8935　千代田区神田神保町1-26　㈱新声社　ゲーメスト編集部「初心者講座」係**

## 通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

# DOHJIN CORNER

選評：APAPA

まず最初にお伝えしておかなくてはなりませんが、今回は伝言板コーナーが急遽掲載できなくなってしまいました。誠に申し訳ありません。

なお、今号では投稿規定はそのままにしておきます。何卒ご了承のほど、宜しくお願いします。

## 投稿規定

☆伝言板、同人誌共に、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず付記してください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、9月15日発売号締め切りは8月5日、9月30日発売号締め切りは8月20日です。

☆伝言板には会員募集、イベント情報などをハガキで。『○月△日発売号まで掲載可能』と掲載面の裏側に必ず連絡先とともに記入してください。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④掲載可能号を左記の書式で。
（「11月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。
（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイント等の読者への一言（37文字以内）。

## 同人誌紹介

値段は送料込みです。

### SPIRAL LIFE




WORT発行B5判60頁オフ表紙カラー。800円の無記名小為替＋240円切手で。「鉄拳1〜3の三島家（仁を含む）&花朗中心本です」

花朗と仁の出会い、一八中心の話ともに、ややありきたりでインパクトに欠けるが、真面目で丁寧な作りは買える。

（〒298-0004 千葉県夷隅郡大原町大原8690 金村方『WORT』）

### 石竜子



めにうぶっくKK発行B5判24頁オフ。550円分の無記名小為替にて。「斬鉄本のつもりが、結構楓のいるフツーな月華本になってしまいました」

斬鉄のシリアスと、楓のショートギャグの本。薄めではあるが、捨てページがなく、どちらも読めるだけの品質だ。

（〒171-0051 東京都豊島区長崎6-26-8 ライフピアクイーン202 河本恵美）

### 狭心症




薫風発行B5判36頁オフ表紙カラー。300円の無記名小為替＋200円切手にて。「京と真吾のシリアス（?）ストマン3本立て」

顔マンガな点、顔の描き分けが甘い、仕上げが雑など課題は多いが、京に憧れる、元気でひたむきな真吾には好感が持てる。真吾ファン向け。

（〒340-0151 埼玉県幸手市緑台1-62-6 高橋幸子）

### STAY GOLD




Black Sheep発行A5判60頁オフ表紙カラー。600円の無記名小為替＋180円切手にて。「ケン中心のストⅡ健全本。そこはかとなく隆×拳色強し」

イラスト&トークが多めだが、きちんと練られた構成なので、読める本になっている。

（〒252-0801 神奈川県藤沢市長後2435-1 大野方「Black Sheep」）

### ときめきぼのリアル



山盛りスライム発行A5判28頁オフ表紙カラー。300円の無記名小為替＋160円切手にて。「ぼのぼの版ときメモの本。詩織・美晴がかなりナイスな味出てます」

やや小さくまとまってしまっている点、読みでの足りなさなどが弱点だが、ぼのぼの変換モノとしての出来は良い。

（〒203-0023 東京都東久留米市南沢4-8-50-105 佐藤ひあき方「ときぼの」係）

### INFANTILE VICE



ルナティクドロンパ発行A5判16頁コピー表紙特殊紙。100円の無記名小為替＋140円切手にて。「エミリオ、ウェンディーのシリアス1本。雰囲気重視で作ったミニ本です」

2012ショートシリアス。ラフなタッチは味として、表情の表現幅が狭い。長い話を見せられる技術を持とう。値段を考えれば買いと言える。

（〒755-0052 山口県宇部市西本町1-11-8 沖永尚子）

### Beatmania 2ndMIX Playing Guidebook

大野商店街発行A5判48頁オフ。500円の無記名小為替にて。「ビートマニア初心者向けのこの1冊！1P用全楽譜に攻略、アレンジ等収録」

画面に出る楽譜が手元にあれば……とプレイ中に思った人向けの実用攻略本。中級用。

（〒564-0062 大阪府吹田市垂水町2-8-3 ピュアフォレスト315 大野方「大野商店街」）

### 幻想の永遠

趣味なんです発行A5判108頁オフ表紙2色。800円の無記名小為替にて。「風間仁メインの鉄拳3本ですが、一八も出張っています」

三島屋敷での仁、ポールと一八の出会い、ポールと共にいる、仁とファランの出会いの三本立て。H色はごく希薄。きっちり読ませる量と質。

（〒192-0051 東京都八王子市元本郷町3-6-19 菊地智子）

### PERFECT BLUE REMIX




イロモノ戦隊発行A5判108頁オフ表紙カラー。800円の無記名小為替＋270円切手にて。「ブルーシナリオ好きな方に読んでもらいたいです♡」

絵の幅が狭いのが弱点だが、このページ数を飽きさせずに読ませる。性格破綻ギャグ本。

（〒981-3211 宮城県仙台市泉区長命ヶ丘東10-4 木村真琴）

### 背徳のシナリオ

爆裂モンキーズ発行B5判64頁オフ表紙2色。700円の無記名小為替＋210円切手にて。「恭介・ロイ・ボーマン・醍醐4人のエッジの奪い合い」

エッジが次々と襲われてしまうHストーリー。文章は中級、H度は高め。18禁。

（〒162-0857 東京都新宿区市谷山伏町1-22 根岸きよか）

### 銀の滴　金の滴




NORTHERN CROSS発行B5判28頁オフ。600円の無記名小為替にて。「なるべく無駄なページを省いたナコリムマンガ本でーす」

アースクェイクメリム&ナコ。話の底は浅いが、丁寧に描いているのはよい。18禁。

（〒355-0016 埼玉県東松山市材木町9-3 下篤史）

**P.S.MESSAGE** G

ない!!ないぞー!!うおー。えっ何がないって、エロス村だよ！エロス村。俺の唯一の心のオアシスがない。クァムブァ〜クッエロス村!!俺の心をいやしてくれー！（泣）／埼玉県　大坂　栄君　◆大丈夫、なくなったワケじゃあないんだ。ちょっと休んだだけさ。（担当編集者）

# ゲーメストムック常備店 すばらしい本屋さん136軒

## ■北海道地方

●旭川富貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
TEL.0166-26-6100
●リーブルなにわ
北海道札幌市中央区南一条西4丁目
日之出ビル
TEL.011-211-3800
●なにわ書房グランドホテル前店
北海道札幌市中央区北1条西3
TEL.011-211-4433
●文教堂書店発寒店
北海道札幌市手稲区新発寒4条1-1110
TEL.011-669-2205
●文教堂書店伏古店
北海道札幌市東区伏古13条21-1
TEL.011-780-2706

## ■東北地方

●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
TEL.022-261-2461
●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央1-10-1
TEL.022-264-0718
●BOOK SHOPますや
岩手県久慈市中町2-5ダイエー内
TEL.0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
TEL.0188-33-3105
●メディアイン五所川原店
青森県五所川原市鎌谷町164
TEL.0173-35-4666
●岩瀬書店コミックアイランド店
福島県福島市本町1-21
TEL.0245-23-0366
●アニメイト郡山
福島県郡山市燧田195サンシティ内3F
TEL.0249-34-8111

## ■関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
TEL.0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
TEL.0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
TEL.0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
TEL.0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクエアにしちば1F
TEL.043-255-6281
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
TEL.0436-43-0979
●Bee-One 三省堂書店
千葉県千葉市中央区富士見2-3-1
TEL.043-224-1881
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
TEL.0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
TEL.03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
TEL.03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
TEL.03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
TEL.03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-13-3 6F
TEL.03-3251-3100
●T-ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
TEL.03-3257-2776
●書泉ブックタワー7F
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
TEL.03-5296-0051
●ヤマギワソフト館6Fゲームフロア
東京都千代田区外神田3-13-12
TEL.03-3253-2111
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
TEL.03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店
ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7紀伊國屋ビル1F
TEL.03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
TEL.03-3341-0921
●紀伊國屋書店新宿南店
東京都渋谷区千駄ヶ谷5-24-2
タカシマヤタイムズスクエア1F
TEL.03-5361-3301
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
TEL.03-5489-0257
●アニメイト渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4東武富士ビル1F
TEL.03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
TEL.03-3406-9319
●えるぱれショップ渋谷店
東京都渋谷区道玄坂2-16-5
セントラル共立ビル5F
TEL.03-3462-2704
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16KHビル1F
TEL.03 3458-1430
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
TEL.03-3447-5254
●あおい書店五反田店
東京都品川区西五反田1-18五反田NTビル
TEL.03-3495-7289
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区下北沢2-30-13
TEL.03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
TEL.03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメシンビル2F-B
TEL.03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル
TEL.03-3988-1351
●コミックバンク
東京都豊島区東池袋1-20-3
TEL.03-5391-3490
●芳林堂書店コミックプラザ
東京都豊島区西池袋1-18-2
藤久ビル西1号館B1
TEL.03-3984-0018
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16上野TSビル1F
TEL.03-3833-3411
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
TEL.03-3712-4049
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
TEL.0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-12-20
TEL.0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12長谷川ビル1F
TEL.0427-25-6651
●ブックセンターリブロ
町田店
東京都町田市森野1-14-17西友町田店7階
TEL.0427-26-0570
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
TEL.0426-45-9121
●くまざわ書店コミックラン
ドビーワン
東京都八王子市旭町2-11
TEL.0426-25-1201
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
TEL.0422-45-5431
●BOOKS ルーエ
東京都武蔵野市吉祥寺本町1-14-3
TEL.0422-22-5677
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
TEL.03-3687-5022
●TSUTAYA調布国領店
東京都調布市国領町1―36―1
TEL.0424-86-3701
●まんがの森横浜西口店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスⅡ1F
TEL.03-311-8761
●宮脇書店藤沢店
神奈川県藤沢市石川457
TEL.0466-88-8126
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
TEL.0468-22-2224
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
TEL.0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40小田急マルシェ内
TEL.0463-78-5521
●鎌倉書店
神奈川県鎌倉市大船1-24-1
TEL.0467-46-2619
●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
TEL.048-866-0200
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
TEL.0493-23-6611
☆ブックデポ書楽
埼玉県与野市上落合2-3-5アルーサB館
TEL.048-859-4946

## ■北陸地方

●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
TEL.0762-94-1166
●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第3土地区画35街区3
TEL.0762-44-3211
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
TEL.0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4-30
TEL.0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル2F
TEL.025-287-2236
●とのさまーとR
新潟県新潟市天神尾2-9-14ライフビル2F
TEL.025-245-4141
●文教堂佐久店
長野県佐久市小田井613-1
TEL.0267-65-8170
●ツタヤ岡谷店
長野県岡谷市田中町2-8-5
0266-26-0623

## ■東海地方

●明屋書店浜松幸町
静岡県浜松市幸1-4-18
TEL.053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
TEL.0543-64-8012
●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7-1-8
TEL.0568-33-7126
●アニメイト名古屋店
愛知県名古屋市中村区椿町21-2
第二太閤ビル1F
TEL.052-453-1322
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
TEL.052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
TEL.052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
TEL.052-762-2345
●正文堂ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
TEL.052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
TEL.052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
TEL.052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
TEL.0532-54-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
TEL.0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
TEL.0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
TEL.0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
TEL.0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード5号店
愛知県豊田市西岡町保ケ山70
TEL.0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
TEL.0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
TEL.0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
TEL.05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
TEL.0595-64-4720
●三洋堂書店本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7 2F
TEL.052-832-8205

## ■近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
TEL.075-221-0280
●駸々堂書店コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
TEL.075-221-0348
●ブックストア談 京都店
京都府京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1F
TEL.075-255-0654
●丸山書店高野店
京都府京都市左京区高野東開町20
TEL.075-791-6268
●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
TEL.0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出北2-7-18
TEL.06-461-2321
●福家書店阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
TEL.06-633-0298
●駸々堂書店
コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4,5F
TEL.06-221-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市豊島区東野田町2-1-38
京都モール4F
TEL.06-353-4011
●わんだーらんど なんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
TEL.06-636-3313
●えるぱれショップ大阪店
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-9
でんき会館6F
TEL.06-636-3401
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
TEL.0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
TEL.06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
TEL.0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
TEL.0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
TEL.06-381-5835
●田村書店茄子作店
大阪府枚方市茄子作4-15-15
TEL.0720-53-5999
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
TEL.0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
TEL.0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
TEL.0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
TEL.078-392-0293
●駸々堂神戸三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町1-9-1
センタープラザ東館3F
TEL.078-393-0170

## ■中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
TEL.0849-23-9434
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
TEL.086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1ポッポ街2F
TEL.0886-26-6368
●明屋書店 伊予店
愛媛県伊予市米湊1196-2
TEL.0899-82-5522
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
TEL.0888-33-3666
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
TEL.0888-25-3523
●ナイトショップおれんじ小野田店
山口県小野田市西高泊664-3
TEL.08368-3-4987

## ■九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
TEL.092-721-8267
●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
TEL.092-871-2329
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
TEL.093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4,6F
TEL.0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
TEL.096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
TEL.096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
TEL.0956-25-3040
●大山書店
鹿児島県鹿児島市東谷山2-15-2
TEL.099-267-8366
●いのまた書店
鹿児島県鹿屋市寿5-18-4
TEL.0994-41-3395
●まるぶんコミックワールド
熊本県熊本市上通町5-1
TEL.096-354-5963
●ひょうたん書店
鹿児島県鹿児島市西田2-8-7
TEL.099-253-2925
●書楽キャナルシティ博多店
福岡県福岡市博多区住吉1-2-25
キャナルシティビジネスセンタービルB1
TEL.092-272-5233

（*このリストは平成10年7月現在のものです）
（☆マークは、新たに加わった書店です）

### 素晴らしい本屋さんとは

素晴らしい本屋さんとは、天下無敵！唯一無比！のアーケードゲーム情報誌、「ゲーメスト」のバックナンバーを常備している本屋さんのこと。過去のゲームの攻略記事・特集記事が読みたくなったら、このリストを参考に、お近くのお店に問い合わせてみよう！

●ゲーメストの雑誌やムックを常備するお店「素晴らしい本屋さん」にご加入を希望されるお店の方は、下記担当者までお気軽にご相談ください。

(株)新声社 書店営業部
担当：小林道文・渡部貴幸
TEL.03-3283-9326


とらのあな
COMIC TORANOANA
: http://www.toranoana.co.jp/
えっ!こんなにあるんですか？
商業誌から同人誌、カード、やフィギュア、ガレージキットまで、本屋のワクを超えたマニアのいろいろが、新品も古書もいっぱい。さらにすべての商品が通販で注文できます。
2号店2Fに
あっ 秋葉 同人フロアOPEN!
1号店同人誌フロアが引っ越しました
さらに広く、充実した品揃えでお待ちしております。
同人誌、ソフト、グッズ委託大募集!
サークル様にうれしい割引特典もある
メンバーカード発行中!!!
くわしくは
03-5256-2882 同人誌担当まで
古書同人誌、成年コミック
高価買い取り中
30冊以上着払いOK!
くわしくは
03-5256-2019まで
新刊同人誌大量掲載の通信販売カタログ
「虎通」毎月20日発行 定価500円
■通信販売部
*各店舗取り扱い商品通販可能!
〒101-0021 千代田区外神田3-10 12 日加石油ビル3F
TEL:03-5256 2889 FAX:03-5256 2898
営業時間12:00〜21:00
神田明神通り
中央通り
JR秋葉原駅
秋葉原店
・営業時間 平日・・・・・・・12:00-21:00
土、日、祝日・・・10:00-21:00
1号店 *MTG・トレーディングカード・模型・新刊同人誌
千代田区外神田1-8-7神林ビル3F TEL:03-5256-2102
2号店 *新刊コミック・書籍
千代田区外神田1-9-8木村ビル3F＆4F TEL:03-5256-2055
3号店 *新刊同人誌専門フロア・同人グッズ
千代田区外神田4-4-2共益外神田ビル7F TEL:03-5256-2838
4号店 *古書・古同人誌専門フロア
千代田区外神田3-11-2ロック2 7F TEL:03-5256-2019
JR池袋駅
パルコ
西武デパート
明治通り
60階通り
首都高速5号線
コミック虎の穴 池袋店
池袋店
コミック10万冊。
同人誌5000アイテム。
秋葉原の店舗で扱う
全ての商品が勢揃い!
・営業時間・・・10:00-22:00
豊島区東池袋1-13-4 JTBビル別館
TEL:03-5957-7138 FAX:03-5957-7139

# 新宿書店 上野支店

平成10年5月1日（金）

# オープン!!




少年ジャンプ、マガジン、サンデーより

- ●コミック（成人・一般）
- ●コミック雑誌
- ●ゲーム攻略本
- ●ゲーム雑誌
- ●美少女雑誌
- ●写真集
- ●ビデオ
- ●同人誌
- ●アニメ雑誌　（特筆）成人コミック大充実!!

## 〈新宿書店 上野支店〉

営業時間 11:00～23:00（無休）
台東区上野6-16-9 金子ビル2F
TEL.03-3839-5340

## 〈新宿書店 新宿2号店〉

営業時間 11:00～23:00（無休）
新宿区新宿3-19-4 陣屋ビル2F
TEL.03-3352-0952




少年ジャンプから同人誌まで

- ●新刊コミック
- ●新刊雑誌
- ●新刊写真集
- ●同人誌
- ●新刊ゲーム攻略本
- ●新刊ゲーム雑誌
- ●美少女雑誌
- ●ビデオ

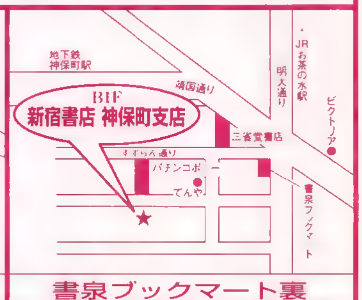
※同人誌委託販売承ります。
（池袋店／津守まで）
どうか宜しくお願いします。










## 〈新宿書店〉

営業時間 12:00～24:00（無休）
東京都新宿区新宿3-23-4 2F
TEL.03-3356-0923

## 〈新宿書店 池袋支店〉

営業時間 11:00～23:00（無休）
豊島区東池袋1-28-7 東池大栄ビル2-B
TEL.03-5391-6231

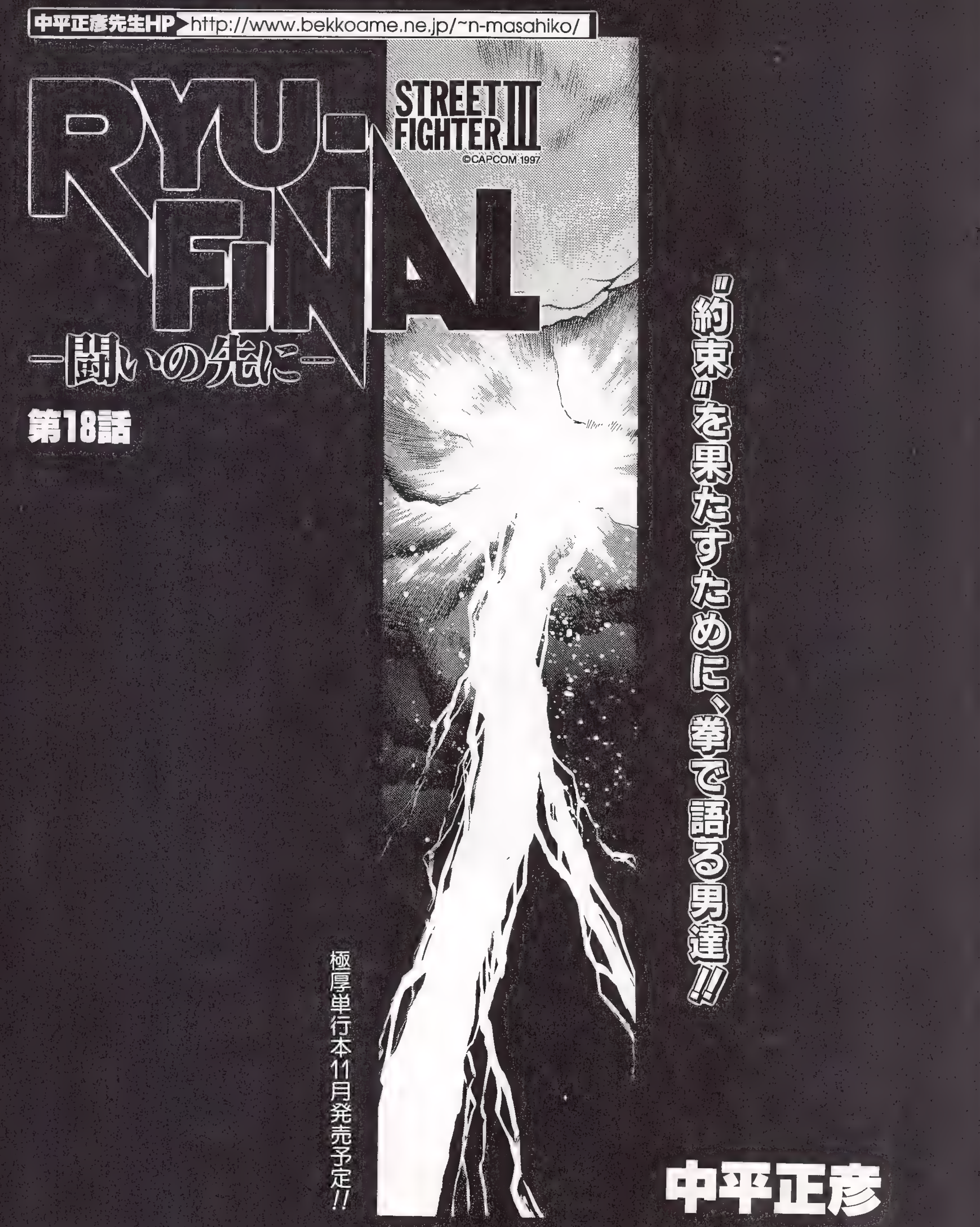
## 〈新宿書店 高田馬場支店〉

営業時間 11:00～23:00（無休）
新宿区高田馬場4-7-5 グランド東京会館3F
TEL.03-3363-3201

## 〈新宿書店 神保町支店〉

営業時間 11:00～22:00（無休）
千代田区神田神保町1-25-4 南神保町ビルB1F
TEL.03-5259-3525

※法律に触れるもの、ビデオ倫理無審査の商品は販売しておりません　※18歳未満の方には販売できません　※通信販売は全店一切行っておりません



中平正彦先生HP http://www.bekkoame.ne.jp/~n-masahiko/
RYU-FINAL
—闘いの先に—
第18話
STREET FIGHTER III
©CAPCOM 1997
"約束"を果たすために、拳で語る男達!!
極厚単行本11月発売予定!!
中平正彦


ゴロ
ゴロ
ゴロ
……
勝負あった様じゃのう…


わずか一瞬…あつけない攻防じゃつた
乱暴で不器用な攻防じゃつた
二人の格闘家が万感の思いを込め互いの技で語り合うた…そんな攻防じゃつた
ぬあああ!!!
むう
まさしく約束された闘いじゃつた!!



リュウよ…
約束を果たす
と言ったな?
それが何を
意味するか…
わかっているな?


……
フ…
リュウよ…こうしてお前と闘うのは何度目だ…？
何度めだろう？何度も闘ったな
あの日からどれ程の月日が流れただろう…


強大でありながら
矛盾を孕んだ
あの「力」――……
「殺意の波動」に
目覚めてしまった
あの日!!
同じ力……
「彼」と同じ
「力」だ…


格闘家の到達点とは「彼」なのか？
格闘家達が追い求める「一撃必殺」という夢…
それを成し得る「力」は「殺意の波動」だけなのか？
違うっ!!!
サガットよ…お前は立ち上がった
「殺意の波動」に屈することなく立ち上がった偉大な男!!
今もなおその「強さ」に微塵の陰りもない!!


「殺意の波動」は
サガットの闘志を
奪えなかった!!!
「殺意の波動」とは
「倒す」ことは出来ても
「勝つ」ことは出来ない力
…サガットは
その身をもって
俺に教えてくれた!
サガット!
おまえの「心の力」…
すなわち「闘志」が
俺に勇気を
あたえてくれた!!
会う度に
俺は学んだ!!
闘う度に
俺に道を
示してくれた!!!
くッ

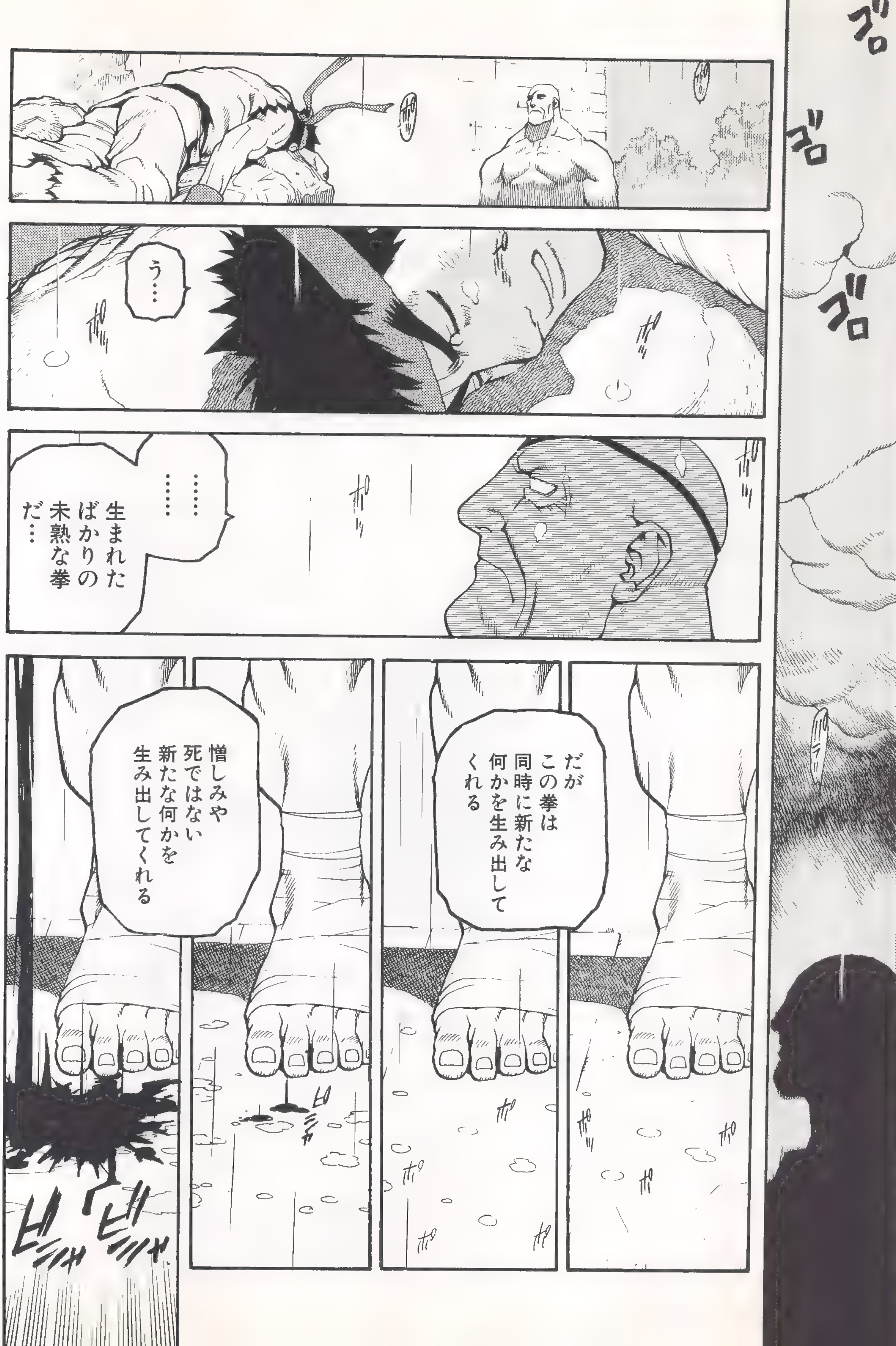

「勝つ」為の「一撃必殺」とは何か!!?
サガット…それがおまえと交わしたただひとつの約束!


フッ…
その右腕が
答えか…
ならば
見せてもらおう
見せてやる
…俺の拳!!
ゴゴゴゴ






……
むう！
「勝つ」ための拳「風の拳」の誕生を祝するかのごときサガットの一撃じゃった…
これもまた「一撃必殺」なのじゃろう…




●中平先生に励ましのお便りを出しましょう4F「中平くんがんばってね!」係まで



約束…見事に果たしてくれた！
傷は新たな「力」で塗り替えられたのだ！
はっ…
サガット……!!
行けリュウ
お前には「勝た」ねばならぬ相手が居る


ザァァァ
……
知っていたのか…
フ…お前程鈍くはない
いいかリュウ…
生きて帰って来い……
…それがこの新たな傷の約束だ…
…わかった約束だ…
ザァァァ
お互いの持つ傷が、"再闘"を約束する!!

**第18話／終わり**

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

1 0 1 - 8 9 3 5

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社 ゲーメストムック
ストリートファイター
ZERO3MOOK 係

| (ふりがな)<br>お名前 | 年齢(　　)歳<br>男・女 |
|---|---|
| P.N | |
| □□□-□□□□　都道府県　市郡区 | |
| ☎　(　　) | |
| あなたの使用キャラ　-ISM | |
| あなたISMとはひとことで言って何ですか? | |

キリトリ線

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

1 0 8 - 8 6 4 8

東京都千代田区平河町2-5-3
株式会社
タイトー

G杯

第17回ゲーメスト杯争奪全日本
サイキックフォース2012チャンピオンシップ

PSYCHICFORCE 2012
ギャラリー募集 係

| ふりがな<br>代表者名 | 年齢(　　)歳<br>男・女 |
|---|---|
| 保護者名 | 認印 |
| □□□-□□□□　都道府県　市郡区 | |
| ☎　(　　) | |
| 職業／学年 | |

※未成年の場合は、保護者の認印をもらってください。

キリトリ線

# サイキックフォース2012大会
# ギャラリー入場参加申込書

代表者を含んだ
参加希望人数を
ご記入ください。
※何名でも可

| |
|---|
| 人 |

ギャラリー参加の意気込み、PRなどをお書きください。

キリトリ線

**注意**

本選選手又はアライアンスに参加が決定している方は、このギャラリー入場参加に申し込まないでください。

重複した応募をなさった方は、どちらも失格となる場合があります。ご注意ください。

★ギャラリー募集は抽選となります。抽選後、当選者の方には、ご案内状をお送りします。

締め切りは、9月21日(月)当日消印有効

キリトリ線

# ストリートファイター ZERO3 MOOK
## 意識調査&投稿葉書

あなたがZERO3ムックに望むことは何ですか？
または、この夏ZERO3にかける意気込みを表現してください。

(P.N )

ご協力ありがとうございました。この葉書は、ZERO3ムック製作に活用させていただきます。イラスト等のコメント・投稿は、そのまま使用させていただく場合もあります。

ゲーム・アニメ・コミックファン集まれ！電話で楽しむ声の情報ワンダーランド。

# ムウネット

☎ 03-5951-1191

24時間利用できるよ！

つながらない時は…
03-5300-1999

ペンフレンド・サークル仲間募集　売ります・買います・交換します　秘技・攻略情報　おしゃべり・歌・ものまね

## 利用方法

電話がつながる → ガイダンスに従って＊印をプッシュ → メニュー

- 表のフォーラム番号数字4桁○○○○をプッシュ！ → メールの再生 7878 / メールの録音 3434
- 自分のフォーラムを作成する場合は1＃をプッシュ → ガイダンスに従って入力

※どこからでも0をプッシュでメニューに戻る

## メールの録音方法

♥ムウネットはこんなふうに★★ ★★利用すると 楽しいぞ！★

- ステップ1 メニューから1＃で自分のフォーラムを作る。
- ステップ2 5035 フリートークや表のフォーラムへ自分のフォーラム番号やプロフィールを録音。
- ステップ3 趣味や気のあう仲間のプライベートフォーラムへメールを送る。
- ステップ4 自分のフォーラムへメールが来る。返事を送る。

**5035　フリートーク**
自分のプロフィールやフォーラムの告知に使ってね！

▶ 録音例
○○のゲームが好きなボイスネーム△△です。情報交換してくれる方、私のフォーラムまで遊びに来てください。フォーラムナンバーは○○○○、再生パスワードは△△△△、録音パスワードは××××です。待ってます。

※下の表にないゲームはア行～ヤラワ行のボックスを利用してね！

| | | |
|---|---|---|
| 5035 | フリートーク | |
| 5036 | ペンフレンド | |
| 5031 | 秘技・攻略情報教えます | |
| 5034 | 秘技・攻略情報教えて | |
| 5032 | 売ります | |
| 5033 | 買います | |
| 5040 | キャラクターのコーナー | |
| 5043 | おすすめゲーム情報 | |
| 5008 | コスプレ大作戦 | コスプレ仲間を探したり、衣装などの情報交換に使ってね！ |
| 5009 | 声優大好き | 声優が大好きな君、声優を目指すあなたのコーナーです |
| 5012 | ものまねグランプリ | 君の好きなものまねや得意な演技を披露してね |
| 5013 | 電話のど自慢 | 好きな歌を、電話でカラオケしちゃおう |
| 5017 | イベント・サークル情報 | サークル会員を探したり、イベントやサークル情報の告知に使ってね。 |
| 5002 | アニメ | |
| 5003 | コミック | |
| 5005 | 同人誌 | |
| 5018 | 小説 | |
| 5019 | 芸能 | |
| 5080 | お笑い | |
| 5050 | 北海道 | 地区別に情報の交換をしてね。 |
| 5051 | 東北・北陸 | |
| 5052 | 関東 | |
| 5053 | 関西 | |
| 5054 | 中国・四国 | |
| 5055 | 九州・沖縄 | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 8100 ア行 ☆ゲーム☆ | 8308 センチメンタルグラフィティー | 8631 BRAVE FENCER武蔵伝 | 5635 富士見二丁目交響楽団シリーズ |
| 5901 アークザラッド | 8313 ゼルダの伝説シリーズ | 8615 フロントミッションシリーズ | 5608 封神演義 |
| 8112 アーマードコアシリーズ | 8336 センチメンタルジャーニー | 5913 ぷよぷよシリーズ | 5808 BOY'S LOVE |
| 5129 アンジェリーク | 8301 双界儀 | 8618 ブレスオブファイアーシリーズ | 5637 炎の蜃気楼 |
| 8114 RPGゲーム関連 | 5994 卒業シリーズ | 8619 ヴァンパイアシリーズ | 5712 名探偵コナン |
| 8116 アクションゲーム関連 | 8305 ソニックシリーズ | 5914 ポケットモンスターシリーズ | 5813 闇の末裔 |
| 8101 …いる | 8400 タ行 ☆ゲーム☆ | 8604 ポリスノーツ | 5806 幽遊白書 |
| 8110 EVEシリーズ | 5921 タクティクスオウガ | 8610 ポケットファイター | 5814 るろうに剣心 |
| 8117 ウィザーズハーモニーシリーズ | 5957 たまごっちシリーズ | 8620 ボンバーマンシリーズ | 5807 烈火の炎 |
| 8104 エーベルージュシリーズ | 5996 ダービースタリオンシリーズ | 8700 マ行 ☆ゲーム☆ | 5822 ロストユニバース |
| 8119 X-MEN VS STREETFIGHTER EX | 8435 ダブルキャスト | 8705 MOTHERシリーズ | 5817 ONE PIECE |
| 8105 お嬢様特急 | 8410 チョコボの不思議なダンジョン | 8704 マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～ | 6500 アーティスト・声優 |
| 8200 カ行 ☆ゲーム☆ | 5958 チョロQシリーズ | 8714 マーヴェルヒーローズ VS ストリートファイター | 5122 E.M.U |
| 8215 火星物語 | 8418 ツインビーシリーズ | 8715 麻雀ゲーム関連 | 5626 ヴァイス |
| 8201 下級生シリーズ | 8407 デザイア | 8720 みつめてナイト | 6508 X |
| 8225 格闘ゲーム関連 | 5906 鉄拳シリーズ | 8708 MOON | 6611 Every little thing |
| 5923 餓狼伝説シリーズ | 8421 天誅 | 5916 女神異聞録～ペルソナ～ | 6505 置鮎龍太郎 |
| 8216 ガンバレット | 5907 電脳戦機バーチャロン | 8702 メルティランサーシリーズ | 6506 緒方恵美 |
| 8206 ガンダムシリーズ | 5926 天外魔境シリーズ | 8709 女神転生シリーズ | 5239 kinki kids |
| 5938 機動戦士ガンダムシリーズ | 8423 TAIL CONCERTO | 8710 モンスターファーム | 6657 GLAY |
| 8213 ギルティーギア | 5998 伝説のオウガバトルシリーズ | 8717 桃太郎シリーズ | 6558 黒夢 |
| 8214 グランツーリスモ | 8411 テイルズ・オブ・デスティニー | 8800 ヤ・ラ・ワ行 ☆ゲーム☆ | 6653 國府田マリ子 |
| 5989 グランディア | 8414 電車でGO | 8818 野球ゲーム関連 | 6654 子安武人 |
| 5943 クロックタワーシリーズ | 8406 慟哭 そして… | 8810 悠久幻想曲 | 6602 桜井智 |
| 8210 幻想水滸伝 | 5908 ときめきメモリアルシリーズ | 8803 ラストブロンクス | 6601 坂口大介 |
| 8219 この世の果てで恋を唄う少女 | 5922 闘神伝シリーズ | 8801 ラングリッサーシリーズ | 6603 椎名へきる |
| 8206 子育てクイズマイエンジェルシリーズ | 5962 トゥルー・ラブストーリー | 5981 リフレインラブ～あなたに逢いたい～ | 6606 SHAZNA |
| 8226 剛仁戦記 | 8426 時をかける少女 | 8820 リンダキューブアゲイン | 6605 関智一 |
| 8300 サ行 ☆ゲーム☆ | 8403 ドキドキナイトメア | 8814 レイストーム | 6655 T.M.Revolution |
| 8309 サイキックフォース | 5909 ドラゴンクエストシリーズ | 8802 REBUS | 6653 TWO－MIX |
| 5902 さくら大戦 | 5999 同級生シリーズ | 8812 レースゲーム関連 | 6701 林原めぐみ |
| 5945 サガフロンティア | 8500 ナ行 ☆ゲーム☆ | 5928 ロマンシングサガシリーズ | 5639 B'z |
| 5946 サムライスピリッツシリーズ | 8502 ノエルシリーズ | 5983 ワイルドアームズ | 6708 V6 |
| 5948 三國志シリーズ | 8503 信長の野望シリーズ | 5000 アニメ・コミック | 6752 三木眞一郎 |
| 8316 サッカーゲーム関連 | 8600 ハ行 ☆ゲーム☆ | 5201 頭文字D | 6753 緑川光 |
| 5991 ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズ | 5910 バイオハザードシリーズ | 5217 金田一少年の事件簿 | 6802 結城比呂 |
| 8335 シューティングゲーム関連 | 8621 幕末浪漫　月華の剣士 | 5317 最遊記 | 6804 LUNA SEA |
| 5950 新世紀エヴァンゲリオンシリーズ | 5911 バーチャファイターシリーズ | 5120 新世紀エヴァンゲリオン | その他 |
| 8317 シミュレーションゲーム関連 | 8606 Burst A Move | 5314 新機動戦士ガンダムW | 5065 シネマ・ビデオ |
| 8318 シャイニング・フォースシリーズ | 5967 パラッパラッパー | 5330 少女革命ウテナ | 5066 演劇・アート |
| 8319 ジャスティス学園 | 8613 パラサイト・イヴ | 5325 スレイヤーズシリーズ | 5067 スポーツ |
| 5903 ストリートファイターシリーズ | 8603 パズルゲーム関連 | 5329 卒業M | 5069 旅行 |
| 5905 スーパーマリオシリーズ | 8605 パチンコ・パチスロゲーム関連 | 5406 超者ライディーン | 5070 グルメ |
| 5955 スーパーロボット大戦シリーズ | 8622 バロック | 5414 ツインシグナル | 5071 ファッション |
| 8322 スターオーシャンシリーズ | 5912 ファイナルファンタジーシリーズ | 5408 時の大地 | 5074 レッスン |
| 8306 スレイヤーズろいやる | 5920 ファイアーエンブレムシリーズ | 5606 Harlem Beat | 5075 テレビドラマ |
| 8303 ゼノギアス | 8614 ファルコムクラシックス | 5607 爆走兄弟レッツ＆ゴー！ | 5076 CAR&DRIVE |
| 5924 聖剣伝説シリーズ | 5916 ブシドーブレードシリーズ | 5630 ふしぎ遊戯 | 5077 お気に入りスポット |

**注意事項**

- 商品の売買による受け渡しには、郵便局の代金引換郵便をおすすめします。
- 地域によっては遠距離通話料が加算されます。
- 未成年の方は親の承諾を得て使おう。
- 利用者間のトラブルには対処しかねます。ルールを守って楽しく使ってね。
- 著作権、肖像権に関わるものの売買は法律で禁止されています。
- このサービスはファンから寄せられた情報をもとにフォーラムを構成しています。制作事務所、ファンクラブ、サークル等とは無関係です。
- 電話の掛け過ぎに注意しましょう。

問合せ先
TEL／03-3981-4708
住所／〒171-0014 東京都豊島区池袋3-26-25-390

# このリストでは売りません！システムⅢ

**☆以下は過去2ヶ月にお売りした基板の一部です☆**
このリストを見てあわてて電話しても在庫はありません（笑）。

**【アイレム】**
- エアデュエル……¥7,000
- クロスブレイズ……¥20,000
- 剣豪……¥10,000
- パーフェクトソルジャーズ……¥18,000

**【MVS】**
- 餓狼伝説……¥500
- キングオブザモンスターズ……¥500
- キングオブザモンスターズ2……¥500
- クイズキングオブファイターズ…¥1,000
- 月華の剣士……¥6,000
- サッカーブロール……¥1,000
- ザ・キングオブファイターズ'94……¥500
- ザ・キングオブファイターズ'97…¥20,000
- ジョイジョイキッド……¥500
- 戦国伝承……¥500
- 戦国伝承2……¥2,000
- スラッシュラリー……¥500
- 超人学園ゴウカイザー……¥5,000
- 痛快GANGAN行進曲……¥500
- 2020年スーパーベースボール……¥500
- ビッグトーナメントゴルフ……¥35,000
- ファイターズヒストリーダイナマイト……¥500
- フットボールフレンジー……¥1,000
- ベースボールスターズプロ……¥1,000
- マジシャンロード……¥2,000
- リアルバウト餓狼伝説2……¥35,000
- リーグボウリング……¥500
- ワールドヒーローズ2JET……¥500
- ワールドヒーローズパーフェクト…¥1,000
- わくわく7……¥8,000

**【カプコン】**
- 1943改……¥10,000
- エイリアンVSプレデター（ソフト）…¥28,000
- X-MEN（ソフト）……¥3,000
- キャプテンコマンドー……¥12,000
- キングオブドラゴンズ……¥12,000
- クイズハテナ？の大冒険……¥500
- クイズ殿様の野望2（LOCATION VER.）…¥10,000
- クイズ虹色町の奇跡（ソフト）……¥4,000
- サイバーボッツ（ソフト）……¥6,000
- スーパーストⅡ（ソフト）……¥3,000
- スーパーストⅡX（ソフト）……¥3,000
- スターグラディエイター2……¥140,000
- ストZERO（ソフト）……¥2,000
- ストZERO2（ソフト）……¥3,000
- ストZERO2アルファ（ソフト）…¥10,000
- ストⅡ……¥5,000
- ストⅡダッシュ……¥6,000
- ストⅡダッシュ（海外版C改造）…¥20,000
- ストⅢ（CPSⅢ）……¥25,000
- ストⅢ2ndインパクト（CPSⅢ）……¥48,000
- 大魔界村（海外版）……¥10,000
- ダンジョンズ&ドラゴンズ（ソフト）…¥15,000
- D&Dシャドーオーバーミスタラ（ソフト）…¥30,000
- 天地を喰らうⅡ……¥10,000
- 19XX（ソフト）……¥20,000
- ヴァンパイアセイヴァー（ソフト）…¥2,000
- ヴァンパイアセイヴァー2（ソフト）…¥5,000
- ヴァンパイアハンター（ソフト）……¥3,000
- ヴァンパイアハンター2（ソフト）……¥5,000
- ファイナルファイト……¥18,000
- マーヴルスーパーヒーローズ（ソフト）…¥8,000
- マーヴルVSカプコン（ソフト）…¥115,000
- マーヴルVSストリートファイター（ソフト）…¥40,000
- U.S.ネイビー……¥10,000

**【コナミ】**
- クイズ学問ノススメ……¥500
- ゴルフィンググレイツ(P無)……¥500
- スクランブル（C）……¥8,000
- ツインビーヤッホーGX……¥8,000
- T.M.N.T.……¥5,000
- とべ!ポリスターズ……¥12,000
- トライゴン……¥12,000
- ハイパーオリンピックインナガノ……¥7,000
- バトルトライスト……¥58,000
- パロディウスだ！……¥2,000
- ビデオハスラー(C)……¥3,000
- ビットファイター……¥6,000
- ファイナライザー……¥6,000
- ヘクシオン……¥1,000

**【ジャレコ】**
- E.D.F.……¥5,000
- 魚ポコ(新品)……¥25,000
- テトリスプラス2……¥38,000
- 早押しクイズ王座決定戦……¥500

**【セガ】**
- イチダントアール(C)……¥1,000
- コラムス……¥2,000
- ゴールデンアックス……¥5,000
- ごんべえのあいむそーりー……¥35,000
- サンダーフォースAC……¥5,000
- スクランブルスピリッツ……¥6,000
- スパイダーマン……¥18,000
- テトリス……¥1,000
- ドラゴンボールZ V.R.V.S.……¥6,000
- バーチャファイター3（電源付）…¥50,000
- ファンタジーゾーン……¥15,000
- ムーンウォーカー……¥12,000
- モンスターランド……¥15,000

**【ST-V】**
- アストラスーパースターズ……¥68,000
- ウインターヒート……¥3,000
- 水滸演武……¥500
- 全日本プロレス……¥1,000
- 蒼穹紅蓮隊……¥1,000
- ファインドラブ……¥10,000
- ぷよぷよSUN……¥500
- プロ麻雀極S……¥1,000

**【タイトー】**
- あしたのジョー……¥5,000
- アルカノイドリベンジオブDOH（P無）…¥1,000
- ガンフロンティア……¥15,000
- クイズクレヨンしんちゃん……¥1,000
- クイズ世界はSHOWbyショーバイ……¥1,000
- 逆鱗弾（カセット）……¥500
- Gダライアス Ver.2……¥30,000
- ダライアス外伝（カセット）……¥2,000
- 中華大仙……¥3,000
- ファイターズインパクトA……¥15,000
- プチカラット（P無カセット）…¥10,000
- まじかるでーとドキドキ告白大作戦…¥8,000
- まじかるでーと卒業告白大作戦……¥10,000
- メタルブラック……¥15,000
- レイストーム……¥25,000

**【データイースト】**
- 空手道……¥6,000
- キャプテンアメリカ……¥12,000
- スタジアムヒーロー……¥1,000
- ダークシール……¥8,000
- ファイティングファンタジー…¥10,000

**【テクノスジャパン】**
- エキサイティングアワー……¥1,000
- コンバットライブス……¥500
- ザインドスリーナ……¥8,000
- WWFレッスルフェスト……¥500
- ダブルドラゴン3……¥3,000
- 熱血硬派くにおくん……¥8,000
- 熱血高校ドッジボール部……¥1,000

**【テクモ】**
- ギャロップレーサー……¥8,000
- ギャロップレーサー2(非通信基板)…¥15,000
- クイズDNAの反乱……¥500
- クイズすくらんぶる……¥500
- クイズココロジー2……¥1,000
- クイズ学園パラダイス……¥1,000
- ピンボールアクション……¥1,000

**【東亜プラン】**
- 鮫!鮫!鮫!……¥25,000
- 大旋風……¥5,000
- バツグン……¥18,000

**【ナムコ】**
- アウトフォクシーズ……¥15,000
- オーダイン……¥18,000
- ギャプラス……¥8,000
- 子育てクイズマイエンジェル……¥1,000
- 子育てクイズマイエンジェル2……¥4,000
- ゼビウス……¥5,000
- ダンシングアイ……¥30,000
- デンジャラスシード……¥18,000
- 爆突機銃艇……¥25,000
- パックマン(C)JAMMA付……¥3,000
- フェリオス……¥50,000
- ボスコニアン……¥10,000
- マッハブレイカーズ……¥18,000
- ワルキューレの伝説(ROMコピー)…¥25,000

**【バンプレスト】**
- クイズ美少女戦士セーラームーン……¥20,000
- 戦国エース……¥10,000
- 美少女戦士セーラームーン……¥25,000
- 美少女戦士セーラームーン（海外版）…¥18,000
- マクロス……¥8,000
- マクロスⅡ……¥10,000
- マジンガーZ……¥20,000

**【その他】**
- アームドポリスバトライダー（新品）…¥50,000
- アイスクライマー(反転回路無)…¥5,000
- おいしいパズルはいりませんか…¥1,000
- オセロダービー……¥2,000
- 銀玉勝負(P付)……¥40,000
- クイズ18禁……¥6,000
- サイバーン……¥30,000
- ザ・ディープ……¥10,000
- 上海Ⅲ……¥15,000
- シュトラール……¥7,000
- スーパーフォーミュラ……¥500
- 閃激ストライカー(カセット)……¥500
- ドンデンラバー……¥5,000
- ななめでまじっく……¥1,000
- バトルガレッガ……¥28,000
- [illegible]……¥1,000
- モンスタースライダー……¥5,000
- 霊界導士……¥8,000
- ロジックプロ……¥5,000
- ロジックプロ2……¥3,000

**【麻雀・花札】**
- 家元（BET）……¥1,000
- イメクラ麻雀……¥1,000
- お嬢さん(BET)……¥1,000
- 着せかえまーじゃん……¥5,000
- シティラブ(BET)……¥1,000
- ジャンジャンバリバリ……¥500
- スーチーパイスペシャル……¥2,000
- スケバン雀士竜子(麻雀変換H付)…¥15,000
- 対戦ホットギミック(対戦H付)…¥108,000
- ときめき美少女(BET)……¥1,500
- 所さんのまーまーじゃん2(H無)…¥300
- ぱにっくスタジアム……¥2,000
- ブランニュースターズ（対戦基板）…¥40,000
- 麻雀学園2学園長の復讐……¥3,000
- ミラージュ妖獣麻雀伝……¥1,000
- 流星雀士キララスター（サブ付カセット）…¥5,000

※カプコンシークレットファイル

マーヴルvsカプコン・スターグラディエイター2・ストリートファイターEX2・ストZERO3など各種あります。

## ☆だってこのリストはもう古いから♡

●毎回こう書いているのに、このリストに載っているものが「まだありますか?」と電話で聞いてくる方がとても多いんですよ（汗）

●しかもそういう方に限って「新しいリストを送りましょうか?」と言っても「いらない」と言ってガチャンと切ってしまうし（怒）

## ☆ハッキリ言ってムダです！

●お電話くださるのはありがたいんですけどそれでは電話代も時間も労力もムダですよ…じゃあシステムⅢには問い合わせの電話はしない方がいいのか?!
いえいえそうではなくて（汗）

## ☆システムⅢはリストが凄いんです☺

●これさえあればいきあたりばったりの電話かけまくりなんか必要なくなってしまう凄いリストを発行しています。どこが凄いかというと、

◎店頭のすべての在庫基板が正確に掲載してあります。

◎基板一枚づつのインストの有無が◎○△×の記号によりわかります。

◎どんなハーネスが必要かの情報が9種類の分類記号で大まかにわかります。

◎しかも完全無料です。リストに関しては一切料金をいただきません。

ですから

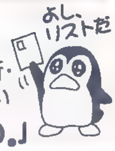



## ☆まずはリストを請求してください




●とにかくお電話・おハガキ・FAXでご請求ください。

●必ず郵便の届くお名前・ご住所・お電話番号を明記してください




「うちはリストが命です（マジ）。」

## ☆何でも全国通信販売いたします

●お電話いただければすぐに**代金引換え便**でお送りいたします。

●銀行振込・現金書留・定額小為替もOKです。詳しい方法はお尋ねください。

**東海銀行浄心支店 ▶ 普通1088974**
**システムスリー**

## ☆さらに分割払いもOK！

Orico

●遠方の方でもご来店の必要はありません。

●簡単な手続きで3〜36回のクレジットをご利用いただけます。

●18歳以上の方に限ります。



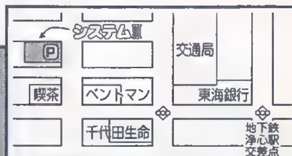

# システムⅢ

〒451-0061 名古屋市西区浄心2-9-24第2鈴木ビル1F

**TEL/FAX (052)523-4432**

10:00a.m.〜20:00p.m.

「8/13（木）〜8/16（日）夏期休業させていただきます。」




地下鉄鶴舞線浄心駅6番出口から西へ2本目右折、2本目の左角ビルの1F Ⓟ有

# 元祖 秋葉原の基板屋

## 基板高価 買取 価格リスト

インスト・取説付　1K=1,000円

**《アイレム》**

| | |
|---|---|
| ロードランナーI〜III | 各15K |
| アンダーカバーコップス | 13K |
| 海底大戦争 | 17K |
| アールタイプ | 10K |
| 最後の忍道 | 10K |
| リーグマン | 15K |
| ボンバーマンワールド | 8K |
| スペランカー | 10K |
| スペランカーII | 12K |
| フック | 12K |
| クロスブレイズ | 10K |
| ジオストーム | 12K |

※アイレムレトロ基板高価買取(TEL)

**《SNK》**

| | |
|---|---|
| ループレバーのゲーム(P付) | 30K〜 |
| ASO | 8K |
| アテナ | 10K |
| サイコソルジャー | 25K |
| サスケVSコマンダ | TEL |

※SNKレトロ基板高価買取(TEL)
※MVS基板高価買取(TEL)

**《カプコン》**

| | |
|---|---|
| エグゼドエグゼズ | 18K |
| ガンスモーク | 13K |
| 闘いの挽歌 | 15K |
| D&D 2(サブ) | TEL |
| エイリアンVSプレデター(サブ) | 18K |
| ストリートファイター ザ・ムービー | 22K |
| カプコンスポーツクラブ(サブ) | TEL |
| マーブルVSカプコン(サブ) | TEL |
| 私立ジャスティス学園 | TEL |
| 闘神伝2 | TEL |
| キャプテンコマンドー | 12K |
| ウィロー | 17K |
| 1941 | 14K |

※ストリートファイターEX高価買取(TEL)
※CPシステム基板高価買取(TEL)
※CPSIIサブボード高価買取(TEL)

**《コナミ》**

| | |
|---|---|
| グラディウス(ROMボード) | TEL |
| グラディウスIII | 18K |
| ゼクセクス | 15K |
| A-JAX | 15K |
| 悪魔城ドラキュラ | 45K |
| サンダークロス | 13K |
| サンダークロスII | 12K |
| ツインビー(ROMボード) | TEL |
| ミスティックウォリアーズ | 20K |
| パトランティス | 25K |
| 魔獣の王国 | 30K |
| バイオレントストーム | 19K |
| メタモルフィック フォース | 20K |
| ダダンダーン | 17K |
| GIジョー | 20K |
| ギャラクティックウォリアーズ | TEL |
| バーサスネットサッカー | TEL |
| ドラグーンマイト | 18K |
| X-MEN | 13K |

※コナミレトロ基板高価買取(TEL)

**《ジャレコ》**

| | |
|---|---|
| シティコネクション | 15K |
| 忍者くん 2 | 10K |
| サイキック 5 | 17K |
| バルトリック | 20K |
| ロッドランド | 10K |
| プラスアルファ | 15K |

※ジャレコレトロ基板高価買取(TEL)

**《セガ》**

| | |
|---|---|
| アッポー | 10K |
| ロボレス2001 | 10K |
| エイリアンシンドローム | 18K |
| SDI(純正P付) | TEL |
| パレット | TEL |
| ピットフォールII | 20K |
| ゴールデンアックス 2(4P) | 18K |
| ゲイングランド | 35K |
| アラビアンファイト | 12K |
| アレックスキッド | 10K |
| フリッキー | 10K |
| ヴァーチャストライカー | TEL |
| ヴァーチャストライカー2 | TEL |

※セガモデル2基板高価買取(TEL)
※セガレトロ基板高価買取(TEL)
※セガST-V基板高価買取(TEL)

**《タイトー》**

| | |
|---|---|
| レインボーアイランド | 20K |
| レインボーアイランドEXTRA | 15K |
| レイメイズ | 18K |
| ライトブリンガー | 14K |
| 黄金の城 | 15K |
| アラビアンマジック | 15K |
| グリッドシーカー | 8K |
| レイフォース | 8K |
| レイストーム | TEL |
| フェアリーランドストーリー | 25K |
| サイキックフォース | TEL |
| サイキックフォースEX | TEL |
| ファイターズインパクト | TEL |
| スーパーフットボールチャンプ | TEL |
| ちゃっくんぽっぷ | 30K |
| ニンジャウォリアーズ | TEL |

※タイトーレトロ基板高価買取(TEL)
※F3マザーボード高価買取(TEL)

**《データイースト》**

| | |
|---|---|
| ザビガ | 25K |
| B-ウイング | 22K |
| トリオTHEパンチ | 24K |
| ナイトスラッシャーズ | 22K |
| グレートラグタイムショー | 20K |
| ミッドナイトレジスタンス(P付) | TEL |
| のぼらんか | 13K |
| サンダーゾーン | 8K |
| ブラッディウルフ | 13K |
| エドワード ランディ | 20K |

※デコレトロ基板高価買取(TEL)

**《ナムコ》**

| | |
|---|---|
| ベラボーマン(ボタン付) | 50K |
| F/A | 8K |
| マッハブレイカーズ | 13K |
| アウトフォクシーズ | 12K |
| タンクフォース | 17K |
| 鉄拳 | TEL |
| 鉄拳 2(Ver AOK) | TEL |
| 鉄拳 3 | TEL |
| ソウルエッジ(Ver IOK) | TEL |
| ダンシング アイ | TEL |
| ゼビウス3D/G | TEL |
| ※ナムコシステム I マザーボード | 14K |

※ナムコレトロ基板高価買取(TEL)

**《その他》**

| | |
|---|---|
| 首領蜂 | 24K |
| 怒首領蜂 | TEL |
| エクイテス | 25K |
| スプレンダー ブラスト | 25K |
| ハイボルテージ | 25K |
| クレージー クライマー | 25K |
| フリスキートム | 35K |
| アルゴスの戦士 | 13K |
| ソロモンの鍵 | 20K |
| 鮫! 鮫! 鮫! | 16K |
| セーラームーン | 15K |
| クイズ セーラームーン | 15K |
| 豪血寺一族 2 | 12K |
| 豪血寺一族外伝 | 18K |
| マジンガーZ | 13K |
| ミュータントナイト | 18K |
| ガンダーラ | 15K |
| 大江戸ファイト | 12K |
| ジャッキー チェン | 17K |
| ジャッキー チェン 2 | 20K |
| ナックルバッシュ | 11K |
| サンダードラゴン 2 | 17K |
| ゼロチーム | 13K |
| レイダース5 | 15K |
| アークエリア | 18K |
| ウルトラ警備隊 | 16K |
| ノバ 2001 | 12K |
| バイパーフェイズ1(NEW) | 20K |
| バトライダー | 24K |
| エスプレイド | TEL |
| バトルガレッガ | 15K |
| ツインイーグル 2 | 17K |
| 魔法大作戦 | 8K |
| 雷電ファイターズ | TEL |
| 雷電ファイターズ 2 | TEL |
| 闘姫伝承(ROM) | TEL |
| バツグン | 10K |
| 戦球 | 18K |
| スーパースラムス | 15K |
| ストライカー1945 | 14K |
| ストライカー1945 II | TEL |
| 戦国エース | 12K |
| 戦国ブレード | 10K |
| ガンバード | TEL |
| 麻雀ホットギミック | TEL |
| ファイナルロマンス R | TEL |
| E雀ハイスクール | TEL |
| ブラッディロア | TEL |
| ソルディバイド | 10K |

※その他レトロ基板高価買取(TEL)

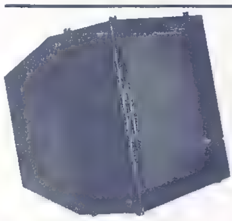
**このリスト以外の基板、コントロールBOX等も高価買取致します。詳しくはTELにてどうぞ!**

- 上記の買取価格は在庫の量により変動する場合があります。TELにてお問い合わせください
- 買取の際は、事前にTELにて連絡の後、身分証明書をお持ち願います

郵送にて買取を依頼される方は、TELにて買取金額を確認後、必ず身分証明書の写しと、余白に金額を明記して送ってください。ない場合は、手続きに時間がかかりますので、ご注意ください。

- 郵送での買取金額合計が8万円以上の場合、送料は着払いでOKです

## 18インチモニター



販売始めました!

★各種家庭用ゲーム機対応
★RGB21ピン入力
★15/24kHz対応
★縦置き可能

¥38,000
(税・送料別)

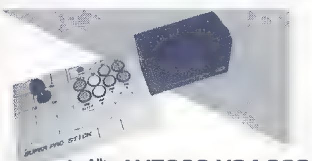
## 大特価!!今月のオススメ基板です!!

| | |
|---|---|
| ドギューン | 6,000円 |
| エクセリオン | 3,000円 |
| モータルコンバット | 10,000円 |
| タイムキラーズ | 16,000円 |
| ロジックプロ | 8,000円 |
| ロジックプロ2 | 5,000円 |
| でろーんでろでろ | 8,000円 |
| ストライダー飛竜 | 13,000円 |
| エリア88 | 13,000円 |
| U.S.ネイビー | 9,000円 |
| ニモ | 13,000円 |
| ナイツ オブ ラウンド | 10,000円 |
| マッスルボマー | 7,000円 |
| マッスルボマーDUO | 9,000円 |

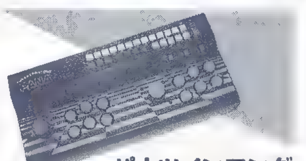
## コントロールBOX 各種 激安販売中!!



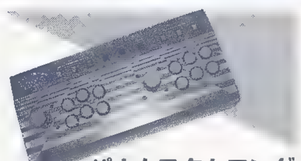
コンボAV
¥28,000



シグマAV5000 ¥24,000
シグマ8000ターボ ¥15,000



パナツインロング
¥35,000



パナカスタムロング
¥29,000



VEGA JR.
¥29,000

《特徴》
- 同期連射・ノーマル連射切り替えSW付
- 16トリガーボタン仕様で、家庭用ゲーム機にも対応
- 5V／15A電源パック仕様で、バーチャもOK!
- 業界初の2万円台での価格で新登場!

サイズ／幅650×奥行200×高さ100

連射ボタンが独立したDXタイプ

**VEGA JR.DX　¥36,000**

**通信販売も絶好調!!**

お電話にてご注文後、即配達代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

海外家庭用ソフト及び、改造ツール等の通販も行なっております。

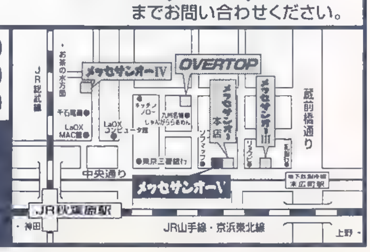
詳しくは **海外ソフトコーナー**
**TEL.03(3255)3452**
までお問い合わせください。

**営業時間**

| | |
|---|---|
| 月〜水 | 10:30〜20:00 |
| 木〜土 | 10:00〜20:00 |
| 日・祝 | 10:30〜19:30 |

ゲームフリークのオアシス
**メッセサンオー V号店 B1F**
基板販売事業部 〒101-0021東京都千代田区外神田3-14-8

基板フロアー TEL.03(3255)3453
FAX.03(3255)3455
URL http://www.messe-sanoh.co.jp/

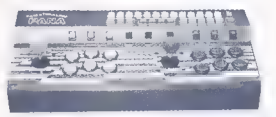


ここに記載の商品は四条大宮店にて取扱いしております。七条河原町店は家庭用TVゲーム取扱い専門店です。

# ・業務用基板 販売、買取・家庭用TVゲーム・ホビー ・トレーディングカード…etc.

**Yellow-Bag**

## PANA TWIN LONG



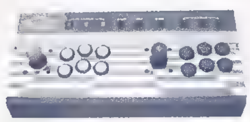
¥38,000

## シグマAV−5000



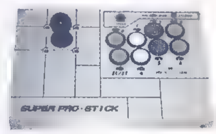
¥26,000

## PANA CUSTOM LONG



¥34,000

## シグマ−8000TB



¥15,800

## VEGA JR. ¥29,800



VEGA JR.(DX) ¥36,800

## ボードマスター（ボードA）



¥48,000

# NEO GEO新作ソフト予約受付中



| NEO・GEO CDZ | SEGA SATURN | NINTENDO64 |
|---|---|---|
|  |  |  |
| TELにて特価 | TELにて特価 | TELにて特価 |




# 家庭用ゲーム買取価格表＆基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルして下さい。（情報料は無料です。）

| | | | |
|---|---|---|---|
| 東京 | 03-3940-6000 | 大阪 | 06-455-6000 |
| 名古屋 | 052-453-6000 | 福岡 | 092-482-6000 |
| 札幌 | 011-210-6000 | 仙台 | 022-268-6000 |
| 広島 | 082-223-6000 | | |

■案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ボックス番号を押して最後に#を押して下さい。」

| | | | |
|---|---|---|---|
| 基板を売りたいなら | 567899# | 基板を買いたいなら | 567890# |
| 家庭用ゲーム買取価格表なら | 567891# | ホビー、おもちゃなら | 567893# |

■案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に#を押して下さい」
→□□□□□□□#
■案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ち下さい」

## 業務用基板販売します。

業務用基板は四条大宮店にて取扱いしております。

在庫確認TELにて。代引き、着払いでお申し込み下さい。
毎週リストを更新します。
80円切手2枚を同封の上、四条店へ送って下さい。

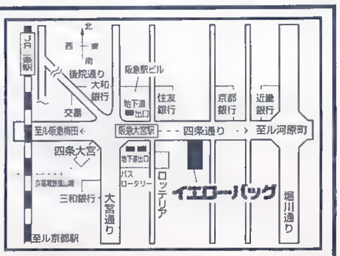
**FAX情報→567890#まで**

京都市下京区四条大宮東入ル南側
四条ファーストビル1F

## イエローバッグ

業務用基板その他取扱店 四条大宮店

TEL 075-803-0500
FAX 075-821-3814
営業時間11:00〜20:00/年中無休

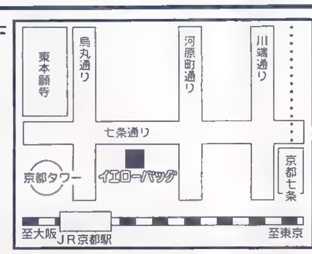



京都市下京区七条河原町西入南側　KSビル1F

## イエローバッグ

家庭用ゲーム専門店（新品・中古） 七条河原町店

TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
営業時間12:00〜20:00/年中無休



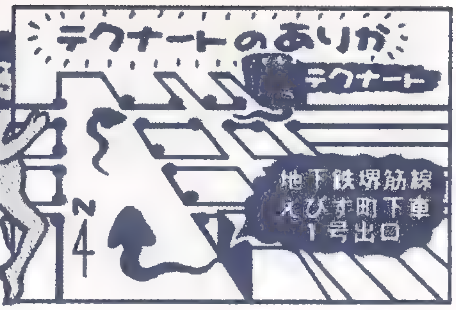

※通信販売は四条大宮店のみで行っております。七条河原町店は家庭用ゲーム専門店で、通信販売は行っておりません。

## テクナートのお知らせ。

- いらなくなった基板の高価買い取りを実施しています。
- ローンも取り扱っております。
- 第1、第3月曜日は休業です。（祝・祭日は不定休）
- コントロールBOXと基板をセットで買うとハーネスを無料サービス。

# テクナートの広告です。

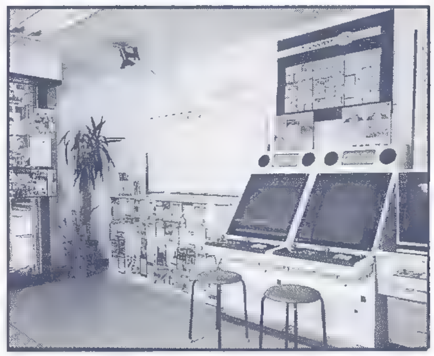
大阪名物



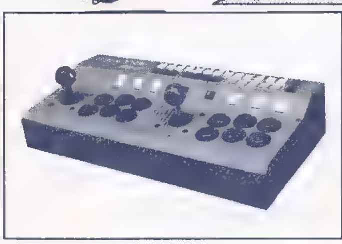

http://www.technart.co.jp 商品案内と基板価格表はインターネットでご覧いただけます。



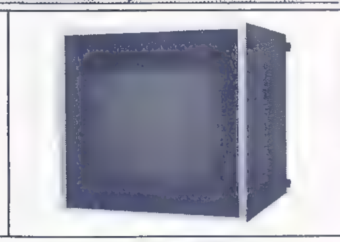


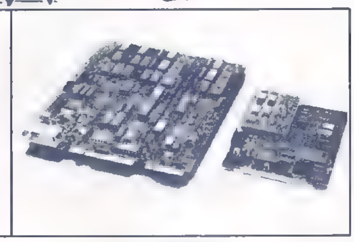



# ゲームに金縛り!!







### パナツイン／パナカスタム

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ／S端子標準対応。
パナツイン¥38,000／パナカスタム¥34,000
別売RGB(15ピン／21ピン)ケーブル¥3,000

### AV-5000・Σ-8000ターボ

コントローラーが独立していますので、2人同時プレイも余裕をもってできます。また、トリガーボタン同時押しの設定も自由にできます。ビデオ・S映像出力標準。RGB15ピン・21ピンケーブルは別売りです。オプションで家庭用ゲームもコントロールできます。
本体¥26,000／コントローラー¥15,800
家庭用コネクタ¥2,500より。

### 20インチ高画質モニター

アナログRGB21ピン／15ピン入力対応。業務用ディスプレイで安定した画像を楽しめます。15khz／24khzの切り替えもできます。画像調整は前面から可能です。音声出力端子付き。縦画面／横画面兼用。使用部品はすべて新品です。
1年間保証付き。
寸法W520 H500 D460 ¥85,000

### ゲーム基板

新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。
入荷時と出荷時の2度にわたるチェックで完全整備、さらに3ヶ月のアフターサービス付きです。
買取保証もOK！

「大阪アミューズメントマシン・オペレータ協会会員」

**テクナート**

〒556-0006 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00〜PM7:30

中古基板も常時2,000枚在庫！ くわしい資料ご希望の方は、ハガキでテクナートGM係までお申し込み下さい！

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

●6回〜60回のローンを取り扱っております。詳しくはお電話を！●

# 基板高価買い取り

注意　※個人で売る場合、身分証明書が必要です。

## 「業務用基板」買取りリスト　業者の方、大量処分OK！その他基板高価買い取り！

**CAPCOM**

CPS-2 マザー
■CPS-Ⅱソフト
・マーヴルVSストリートファイター
・X-MEN VS ストリートファイター
・ポケットファイター
・ダンジョンズ&ドラゴンズ2
・バトルサーキット
・19XX
・マーヴルスーパーヒーローズ
・ダンジョンズ&ドラゴンズ
・エイリアンVSプレデター
・ヴァンパイアセイバー2
・ヴァンパイアハンター2
・パワードギア
・サイバーボッツ
・ストZERO2アルファ
・マーブルvsカプコン

ジャスティス学園
スターグラディエイター
ストリートファイターEXプラス
ストリートファイター EX
ストⅢ2ndインパクト
闘神伝2
ストリートファイタームービー
ストⅡダッシュ.ターボ
バース
USネイビー
キャプテンコマンドー
ファイナルファイト
天地を喰らう
ウォーザード
ストリートファイターⅢ
マジックソード
ワンダー3
チキチキボーイズ

**NMK**

サンダードラゴン2
マッドシャーク

**東亜プラン**

バツグン
お天気パラダイス
ナックルバッシュ
達人王
鮫!鮫!鮫!

**彩京**

戦国ブレード
ストライカーズ1945
ガンバード
ソルディバイド
ストライカーズ1945Ⅱ

**TAITO**

Gダライアス
バブルメモリーズ
スーパーフットボール
バブルシンフォニー
パズルボブル3
アルカノイドリターンズ（P付）
ダライアス外伝
その他のF3ボード
レイストーム
サイキックフォース
ライトブリンガー
アラビアンマジック
ハットトリックヒーロー93
グリッドシーカー
ファイターズインパクト
Gダライアス2

**TECMO**

闘姫伝承
ギャロップレーサー

**KONAMI**

バーサスネットサッカー（C付）
スラムダンク2（C付）
サッカースーパースター（C付）
セクシーパロディウス
ドラグーンマイト
G.I.ジョー
ミスティックウォリアーズ
究極戦隊ダダンダーン
極上パロディウス
サンセットライダース
ハイパーアスリート
サラマンダ2
バイオレントストーム
メタモルフィックフォース
バッキーオヘア
エイリアンズ
アステリックス
ザ・シンプソンズ
ゼクセクス
エスケイプキッズ
ガイアポリス
サンダークロス
サンダークロス2
グラディウスⅡ
グラディウスⅢ
マーシャルチャンピオン
プレミアサッカー
トライゴン

■GXサブボード
・セクシーパロディウス
・ドラグーンマイト
・サッカースーパースター（C付）
・バーサスサッカー（C付）
・スラムダンク2（C付）
・極上パロディウス

**DATA EAST**

ナイトスラッシャー
空牙外伝
エドワードランディー
グレートラグタイムショー
アベンジャー
バックファイヤー（C付）

**NAMCO**

鉄拳3
鉄拳2B
鉄拳2
鉄拳
ダンシングアイ
ソウルエッジⅡ
ソウルエッジ
プライムゴールEX
ダンクマニア
ゼビウス3D／G
ネビュラスレイ
闘魂列伝3
F／A
ナムコクラッシックVOL.1
ナムコクラッシックVOL.2
アウトフォクシーズ
リベログランデ
エアガイツ

**SEIBU**

雷電ファイター
雷電DX
雷電Ⅱ
雷電
バイパーフェイズワン
ゼロチーム
セイブカップサッカー
雷電ファイター2

**RAIZING**

ブラッディロア
バトルガレッガ
魔法大作戦
疾風魔法大作戦

**IREM**

格闘野球リーグマン
海底大戦争
ジオストーム
ボンバーマンワールド
アンダーカバーコップス
メジャータイトルⅡ
Rタイプレオ
剣豪

**KANEKO**

ジャッキーチェーン
ギャルズパニック S
ギャルズパニック3

**SEGA**

ゼロガンナーA
ゼロガンナーB
バーチャストライカー
バーチャファイター2
バーチャスウィングス2
バーチャコップ（Sボード付）
デッドオアアライブA
デッドオアアライブB
バーチャロン
ファイティングバイパーズ
ラストブロンクス
バーチャファイター3
ゴールデンアックス4P

**ATLAS**

怒首領蜂
怒首領
ヘブンズゲート
豪血寺外伝
豪血寺一族2
豪血寺一族
キャノンダンサー

**BANPRESTO**

クイズセーラームーン
美少女戦士セーラームーン
ドラゴンボールZ2
ウルトラ警備隊
電神魔塊
スーパースラムス
マクロス プラス
マクロス
戦国エース
マジンガーZ
アクウギャレット
ドラゴンボールZ

**SNK**

4スロットボード
2スロットボード
1スロットボード（大）
1スロットボード（中）
1スロットボード（小）
プレイカーズ
得点王炎のリベロ
わくわく7
キングオブファイターズ'95
メタルスラッグ
ネオボンバーマン
マジカルドロップ 3
ダブルドラゴン
ソニックウィング3
ダンクドリーム
キングオブファイターズ'97
月華の剣士
ショックトルーパーズ

**販売**　もちろん従来通り激安にて基板販売も致しております。来店大歓迎!!

**通販**　翌日商品がおてもとに!! 便利で早い コレクトコール（代引き）を御利用下さい。

**クレジット**　その場でOK!!もちろん通販でのクレジットもOK! 最高36回!

## 週間FAX基板買取り情報開始！（※情報料無料 24時間利用可能）

毎週更新される最新買い取り情報がお手もとのFAXから取り出せる様になりました。ガイダンスにしたがって操作してください。

**FAX番号 03-5972-5403**　BOX番号：最新買い取りリスト情報 1#　：今週の買い取り目玉品 2#

売ります買いますの詳しい価格情報はインターネットでもご覧になれます。ロータスプレスのホームページ http://www.lotuspress.co.jp

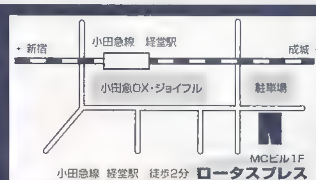
LOTUS PRESS GAME WORLD

# 株式会社ロータスプレス

〒156東京都世田谷区経堂2-13-1 MC経堂ビル1F

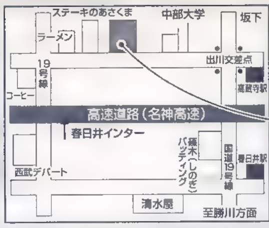
tel.03-5451-2266　fax.03-5451-2040

売る方、買う方、初めての方、お気軽にTEL下さい。



# 春日井ゲームセンターリサ リニューアルオープン 駐車場完備!

## 全台1PLAY10円!! 名古屋で一番安いゲームセンター!






春日井ゲームセンター
1PLAY 10円玉!! リサ

財布が軽くても安心！食べて飲んでゲームして1日500円ほど〜が標準！

| カプコン | |
|---|---|
| アタックス | 3,000 |
| キャプテンコマンドー | 14,000 |
| 戦場の狼 | 8,000 |
| チキチキボーイズ | 15,000 |
| ニモ | 21,000 |
| **CPシステム2** | |
| CPS2マザー | 20,000 |
| ヴァンパイア(ロム) | 3,000 |
| ヴァンパイアハンター(ロム) | 3,000 |
| ヴァンパイアセイバー(ロム) | 3,000 |
| ストZERO(ロム) | 2,000 |
| ストZERO2(ロム) | 3,000 |
| D&D2(ロム) | 22,000 |
| マーブルVSストリートファイター(ロム) | 25,000 |
| **コナミ** | |
| グラディウス3 | 25,000 |
| サーカスチャーリー | 10,000 |
| ススメ対戦ぱずるだま | 6,000 |
| スラムダンク(ケーブル無) | 3,000 |
| とベポリスターズ | 10,000 |
| トライゴン | 10,000 |
| バトルトライスト | 60,000 |
| ピットファイター | 5,000 |
| ヘクシオン | 3,000 |
| 魔獣の王国 | 48,000 |
| メガゾーン(US) | 8,000 |
| **コナミGX** | |
| GXマザー(旧Ver) | 7,000 |
| GXマザー(新Ver) | 8,000 |
| ウイニングスパイク(ロム) | 6,000 |
| ツインビーヤッホー(ロム) | 1,000 |
| 対戦ぱずるだま(ロム) | 1,000 |
| 沙羅曼蛇2(ロム) | 1,000 |
| ときメモ対戦ぱずるだま(ロム) | 3,000 |
| ときメモ対戦ぱずるだま(PCB) | 10,000 |
| **アイレム** | |
| 海底大戦争 | 25,000 |
| ガンフォース | 9,000 |
| ロードランナー4 | 12,000 |
| **タイトー** | |
| インセクターエックス | 4,000 |
| ウォリアーブレード | 10,000 |
| ガルメデス | 3,000 |
| チャンピオンレスラー | 3,000 |
| ナックルジョー | 6,000 |
| ハイパーデュエル | 14,000 |
| バトルシャーク | 8,000 |
| プレビリアン(P無) | 5,000 |
| ファイティングフォーク | 7,000 |
| ヒットジアイス(1P用) | 9,000 |
| ピンポンキングス | 3,000 |
| PIT & RUN | 2,000 |
| HOT VS スマッシャー | 3,000 |
| メタルブラック | 30,000 |
| メイズオブプロット | 4,000 |
| ライディングファイト | 23,000 |
| **タイトーF3** | |
| あっかんべぇだあ(ロム) | 2,000 |
| アルカノイドリターンズ(ロム)P無 | 1,000 |
| エレベーターアクションリターンズ(ロム) | 3,000 |
| カイザーナックル(ロム) | 2,000 |
| 究極タイガーII(ロム) | 3,000 |
| ハットトリックヒーロー'95(ロム) | 1,000 |
| パズルボブル2(ロム) | 2,000 |
| パズルボブル2X(ロム) | 2,500 |
| パズルボブル3(ロム) | 5,000 |
| 森口博子のクイズでヒューヒュー(ロム) | 2,000 |
| クレオパトラフォーチューン(ロム) | 2,000 |
| バブルシンフォニー(ロム) | 2,000 |
| **タイトーF2** | |
| ハットトリックヒーロー(ロム) | 1,000 |
| ファイナルブロー(ロム) | 1,000 |
| YES・NO心理トキメキクイズ(ロム) | 1,000 |
| クイズ人生劇場(ロム) | 1,000 |
| 苦胃頭捕物帳(ロム) | 1,000 |

| ジャレコ | |
|---|---|
| エクセリオン | 8,000 |
| 早押し王座決定戦 | 6,000 |
| ビックストライカー | 4,000 |
| わいわいジョッキーゲートイン | 10,000 |
| **メガ32システム** | |
| メガ32マザー | 9,000 |
| ゲーム天国(ロム) | 2,000 |
| P-47ACES(ロム) | 4,000 |
| 湾岸戦争(PCB) | 10,000 |
| ゲーム天国(PCB) | 10,000 |
| アフターバーナーII(P無) | 6,000 |
| イチダントアール | 3,000 |
| ウォーリーを探せ(P無) | 1,000 |
| MVP | 1,000 |
| クラッチヒッター | 2,000 |
| クイズゴーストハンター | 3,000 |
| Jリーグ1994(シス32) | 8,000 |
| シャドーダンサー(シス18) | 7,000 |
| 登龍門(シス16B) | 5,000 |
| フューチャースパイ | 14,000 |
| フラッシュポイント | 3,000 |
| フリーキック(P無) | 2,000 |
| ぷよぷよ通 | 3,000 |
| めくるめくストーリー | 2,000 |
| 琉球 | 3,000 |
| **セガST-V** | |
| バーチャファイターリミックス(ロム) | 1,000 |
| ゴールデンアックスザデュエル(ロム) | 1,000 |
| バーチャファイターキッズ(ロム) | 3,000 |
| ばくばくアニマル(ロム) | 1,000 |
| ぷよぷよSUN(ロム) | 3,000 |
| サンドアール(ロム) | 2,000 |
| イントロドンドン(ロム) | 2,000 |
| プリクラ大作戦(ロム) | 3,000 |
| ダイナマイト刑事(ロム) | 5,000 |
| デカスリート(ロム) | 3,000 |
| 花組対戦コラムス(ロム) | 4,000 |
| ウインターヒート(ロム) | 3,000 |
| 蒼穹紅蓮隊(ロム) | 3,000 |
| **セガシステム32** | |
| ザJリーグ1994(ロム) | 500 |
| バーニングライバル(ロム)(インスト無) | 1,000 |
| **NAMCO** | |
| エアガイツ | 65,000 |
| エメラルディア | 3,000 |
| コズモ　ギャング・ザ・パズル | 3,000 |
| 子育てクイズマイエンジェル | 2,000 |
| スーパーワースタ'93激闘版 | 3,000 |
| スーパーワールドコート | 3,000 |
| スタースイープ | 14,000 |
| ゼビウス | 7,000 |
| ゼビウス(*スーパーゼビウス) | 8,000 |
| 熱闘！激闘！クイズ島 | 2,000 |
| マッピー | 16,000 |
| リブルラブル | 28,000 |
| **ナムコシステム2** | |
| ワースタ'93激闘版(ロム) | 500 |
| **SNK** | |
| 怒(P無) | 8,000 |
| ヴァンガードII | 20,000 |
| バトルフィールド(P無) | 5,000 |
| **業務用NEO GEO** | |
| MV-1F | 18,000 |
| MV-1 | 14,000 |
| 餓狼伝説3 | 500 |
| 餓狼伝説スペシャル | 1,500 |
| ガンガン行進曲 | 3,000 |
| キングオブファイター'94 | 1,000 |
| キングオブファイター'95 | 3,000 |
| キングオブファイター'97 | 18,000 |
| キングオブザモンスター | 2,000 |
| キングオブザモンスター2 | 2,000 |
| クイズKOF | 3,000 |
| クイズ大捜査線 | 3,000 |
| 月華の剣士 | 8,000 |
| サムスピ斬紅郎無双剣 | 2,000 |
| 真サムライスピリッツ | 2,000 |
| ショックトルーパーズ | 8,000 |
| ステークスウィナー | 3,000 |
| ソニックウイングス2 | 3,000 |
| ソニックウイングス3 | 5,000 |
| スラッシュラリー | 3,000 |
| ダンクドリーム | 4,000 |
| トップハンター | 4,000 |
| ニンジャマスターズ | 4,000 |
| パズルボブル | 3,000 |
| パワーズスパイクII | 3,000 |
| フットボールフレンジー | 2,000 |
| ファイターズヒストリーダイナマイト | 3,000 |
| フライングパワーディスク | 4,000 |
| リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 3,000 |
| 龍虎の拳2 | 3,000 |
| ワールドヒーローズ2JET | 2,000 |
| ワールドヒーローズパーフェクト | 3,000 |

| バンプレスト | |
|---|---|
| アルチメイトテニス | 3,000 |
| ウルトラマン | 3,000 |
| マクロスプラス | 24,000 |
| **テクモ** | |
| ギャロップレーサー | 8,000 |
| ギャロップレーサー2 | 15,000 |
| スーパーハイインパクト(海外) | 3,000 |
| でろーんでろでろ | 5,000 |
| 雷牙 | 6,000 |
| ワールドカップ'90 | 3,000 |
| **カネコ** | |
| ギャルズパニック3 | 15,000 |
| **カネコNOVAシステム** | |
| さるかにハムぞう(ロム)P付 | 10,000 |
| さるかにハムぞう(PCB)P無 | 12,000 |
| さるかにハムぞう(ロム)P無 | 3,000 |
| **セイブ** | |
| 戦球(ロム) | 5,000 |
| バイパーフェイズ1(ロム) | 3,000 |
| **彩京** | |
| ソルディバイト | 18,000 |
| **データイースト(DECO)** | |
| ウルフファング | 9,000 |
| コブラコマンド | 6,000 |
| ダークシール | 5,000 |
| デスブレイド | 4,000 |
| バーディートライ | 5,000 |
| **アトラス** | |
| ブレイゾン | 4,000 |
| ポラックス | 5,000 |
| **ビデオシステム** | |
| F1グランプリII | 3,000 |
| スーパーバレーボール | 2,500 |
| スーパーフォーミュラー | 2,000 |
| ハットリス | 2,000 |
| **東亜プランニング** | |
| アウトゾーン | 8,000 |
| ドギューン | 10,000 |
| **その他** | |
| アテナのハテナ(アテナ) | 1,000 |
| アグレス(海外)(PALCO SYSTEM) | 3,000 |
| 赤丸急上昇ドントアール(中日本) | 1,000 |
| アームドF(日物) | 5,000 |
| 逆転パズル番長(FUUKI) | 3,000 |
| グランドクロス(P無)(エクセレント) | 1,000 |
| クラックス(アタリ) | 3,000 |
| サンダー&ライトニング(VISCO) | 5,000 |
| サンダードラゴン(NMK) | 13,000 |
| 女流将棋教室(ビスコ) | 8,000 |
| スカッシュ(ガルコ) | 3,000 |
| スーパーイーグルショット(セタ) | 3,000 |
| スーパー上海(サン電子) | 3,000 |
| 卒業証書(ミッチェル) | 5,000 |
| バーチャボーリング(P無)(ALTA) | 3,000 |
| ハイパーデュエル(テクノソフト) | 6,000 |
| プリメーラ(FTC) | 3,000 |
| モンスタースライダー(PCB) | 6,000 |
| モンスタースライダー(ロム) | 3,000 |

| クイズ | |
|---|---|
| クイズクレヨンしんちゃん | 2,000 |
| クイズクレヨンしんちゃん2 | 2,000 |
| クイズDNAの反乱 | 2,000 |
| クイズ殿様の野望2 | 2,000 |
| クイズTV合衆国 | 2,000 |
| クイズココロジー | 2,000 |
| クイズハテナの冒険 | 2,000 |
| クイズ宿題を忘れました(SEGA24) | 2,000 |
| クイズ激烈スクランブル | 2,000 |
| クイズ学問のススメ | 2,000 |
| クイズチャンネルクエスチョン | 2,000 |
| クイズ熱答チャンピオン | 2,000 |
| クイズショーバイショーバイ | 2,000 |
| **麻雀・花札** | |
| アイドル雀士スーチーパイII(ロム) | 2,000 |
| アイドル雀士スーチーパイSP | 6,000 |
| エンジェルキッス(ロム) | 2,000 |
| スーパーリアル麻雀P4(ロム) | 3,000 |
| 雀々しましょ | 7,000 |
| ジャンジャンパラダイス2(PCB) | 26,000 |
| トリプルウォーズ | 4,000 |
| ハイパーリアクション(PCB) | 13,000 |
| ハイパーリアクション(ロム) | 6,000 |
| ときめき麻雀パラダイス(ケーブル付) | 20,000 |
| 流星雀士キラランスター(ロム) | 8,000 |
| VS雀士ブランニュースターズ(PCB) | 24,000 |
| 麻雀同級生 | 5,000 |
| 着せ替え麻雀 | 8,000 |
| アイドル麻雀放送局 | 1,000 |
| ミス麻雀コンテスト | 2,500 |
| リアル麻雀牌牌 | 2,000 |
| リアル麻雀牌牌(*) | 1,000 |
| 熱血麻雀宣言 | 2,000 |
| 麻雀チャンネルズームイン | 1,500 |
| 麻雀ファンクラブ | 1,500 |
| 麻雀吉本劇場 | 2,500 |
| 麻雀早くヤッてよ | 2,500 |
| 麻雀グランプリギャル | 2,500 |
| 麻雀大予言 | 1,000 |
| 麻雀キャンパスハンティング | 2,500 |
| 麻雀競馬王 | 2,000 |
| 雀師 | 1,500 |
| 麻雀いかがです | 2,500 |
| ねるとん牌鯨団 | 2,000 |
| 個人教授 | 1,000 |
| 家元(2コネ) | 4,000 |
| 麻雀六本木ライブ | 3,000 |
| 東京ギャル図鑑 | 2,000 |
| 麻雀 競馬王 | 2,000 |
| 麻雀 流派 | 2,000 |
| とってもE雀 | 2,000 |
| 麻雀ダイヤルQ2 | 2,000 |
| 麻雀ラマン | 2,000 |
| 麻雀シスターズ | 2,000 |
| 麻雀クラブ90'S | 3,000 |
| 華弥生 | 1,000 |
| カルチャースクール | 2,000 |
| 麻雀ポン珍カン | 2,000 |
| ファイナルロマンス | 2,000 |

★基板の値段・有無等、日々変動しておりますので、まずは、お電話で確認して下さい。
★インスト、取説等の有無については基板注文時にお尋ね下さい。

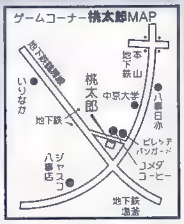
※価格には消費税(5%)は含まれておりません。

## 八事の桃太郎

(駐車場ありません)



地下鉄徒歩3分
全台1プレイ10円玉

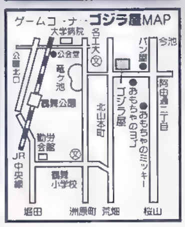



## 鶴舞のゴジラ屋

自転車又は徒歩



二階10円〜20円
一階50円2プレイ




## 宇宙堂 特別会員の募集

まだまだ名古屋は残暑が厳しいですが、皆様いかがお過ごしですか？さてこの度宇宙堂では特別会員の募集をいたします。会員になればすごーい特典がついてくるぞ！

①最新中古基板リストの月一回送付
②中古基板価格の消費税サービス
③最新基板の優先予約サービス
④中古基板予約の最優先出サービス
⑤故障基板の格安修理(症状の軽いもの)
⑥故障基板のメーカーへの取り次ぎ
⑦基板買取時の価格アップ
⑧プレミアムグッズの月一回抽選プレゼント

※プレゼントは、ご購入者に限ります。景品及び、当選者は翌月のメールにて発表！

以上のサービスが、年会費¥2,500で一年間得られます。入会方法、その他詳しい内容については、お電話にてお受け致します。

まずはお電話お待ちしています

**最新ゲームの予約受付中★値引きありますのでお問い合わせください**



ナムコ エクセレント ¥25,000



日本一安い
セガ エアロシティ ¥28,000

シグマ電子



AV−5000 ¥26,000

シグマ電子



Σ−8000 ¥15,800

KIC



バナツインロング ¥38,000

KIC



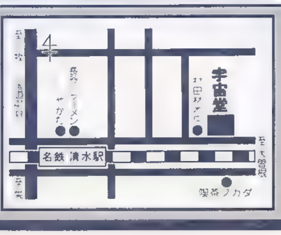
バナカスタムロング ¥34,800

**宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!! 徹底的に安い10〜30円!! ★江南は江南ちびっ子センター**

超お目玉 先着1名まで



エアロシティテーブル
¥20,000(パネル別)




新品・レトロ基板の予約OK!!
(欲しい基板を貴方のためにおさがしします。)

通販は
ヤマトコレクトサービス(代引き)か現金書留にてお願いします。

ショップは
ひやかしついでに遊びにきてね。

創業24年 マニアの恋人 (株)宇宙堂

〒462名古屋市北区大杉2-2-19宇宙堂ビル
TEL:052-916-1407/FAX:052-916-1502
営業時間:朝9:30〜深夜12:30(皆気楽にTELください)

# 基板 タイムマシン 基板

## PCB

●PCB（基板）とは、アーケードゲームのソフトに該当する部分だと思って下さい。
●この価格リストは約20日前のリストから抜粋したものです。御注意下さい。
●価格リストは、毎月8・25日前後に発行しています（一番正確です）。御希望の方は、葉書で申込みして下さい。

### 買い取り（とりあえず電話してみて下さい）

| | |
|---|---|
| ブラッティロア | ??,000 |
| ストリートファイターEX2 | ??,000 |
| スターグラディエーター2 | ??,000 |
| ストリートファイター3セカンド | ??,000 |
| CP2ロム各種 | ??,000 |
| Gダライアス | ??,000 |
| 対戦麻雀各種 | ??,000 |
| モデル2／B各種 | ??,000 |
| VF3&3tb | ??,000 |
| ラストサバイバー | ??,000 |
| オールドPCB | ??,000 |

上記以外の基板も高額買い取りします。最後にTELしてみるべし

### 各種新作PCB予約受付中（TEL）

| | |
|---|---|
| ストリートファイターゼロ3・PCB | （発売中） |
| ストリートファイターゼロ3ROM | （予） |
| ストリートファイターⅢ・3rd | （予） |
| 超鋼戦紀キカイオー | （予） |
| ブラッディロア2 | （予） |
| スパイク | （予） |
| ソウルキャリバー | （予） |
| ファイナルロマンス4 | （TEL） |
| Gダライアス | （TEL） |
| Gダライアスver2 | （TEL） |
| ストリートファイターⅢセカンド | （TEL） |
| ストリートファイターⅢ | （TEL） |
| バトルトラスト | （TEL） |
| バトライダー | （TEL） |
| バーチャファイター3 | （TEL） |
| バーチャファイター3tb | （TEL） |
| VRオラトリオタングラム | （TEL） |

●（予）は予約受付中、リスト以外もOK
●（TEL）は最新の価格が知りたい場合に電話で聞いて下さい。

### NAMCO

| | |
|---|---|
| ワルキューレの冒険 | 35,000 |
| マーベルランド | 25,000 |
| ナムコクラシックVol2 | 25,000 |
| バーニングフォース | 22,000 |
| オーダイン | 22,000 |
| サイバースレッド（純正パネル付・配線済） | 25,000 |
| ドラゴンセイバー | 18,000 |
| ローリングサンダー2 | 14,000 |
| 妖怪道中記 | 20,000 |
| アサルト（P付） | 18,000 |
| バラデューク | 18,000 |
| サンダーセプター2（PCB） | 5,000 |
| ファイナルラップ2（PCB） | 2,000 |

### CAPCOM

| | |
|---|---|
| ストⅢ／2ND（PCB） | 50,000 |
| ストⅢ／1ST（PCB） | 23,000 |
| ストⅢ／1ST（ROM） | 8,000 |
| スト2X（ROM） | 2,000 |
| ヴァンパイアセイバー2（ROM） | 2,000 |
| エイリアンVSプレデター（ROM） | 30,000 |
| D&D2（ROM） | 30,000 |
| 戦いの挽歌 | 20,000 |
| キャプテンコマンドー | 18,000 |
| ブラックドラゴン | 15,000 |
| エリア88 | 23,000 |
| ストライダー飛竜 | 23,000 |
| マッスルボマー | 5,000 |
| CP3マザーボード | 20,000 |

### オールド

| | |
|---|---|
| アクロバット（ハーネス付） | 150,000 |
| ズンズンブロック（ハーネス付） | 80,000 |
| ミサイルコマンド（アタリ／P付） | 80,000 |
| ワイピング | 40,000 |
| インベーダー白黒 | 15,000 |
| クラッシュローラー（*） | 8,000 |
| スカイランサー | 10,000 |
| パックマン（*） | 7,000 |
| ホールランド | 35,000 |
| カメレオン | 25,000 |
| エアーウルフ（ハーネス付） | 10,000 |
| 4Dウォリヤーズ | 25,000 |
| ムーンクレスタ（*） | 12,000 |
| ゲットスター | 10,000 |

### SEGA

| | |
|---|---|
| VF3tb（電源H付） | 100,000 |
| VF3（電源H付） | 50,000 |
| バーチャロン・オラトリオタングラム（電源・H・純P付） | 360,000 |
| バーチャストライカー（H付） | 130,000 |
| エイリアンシンドローム | 20,000 |
| クラックダウン | 30,000 |
| ラストブロンクス（ROM／B） | 5,000 |
| ソニックファイターズ（ROM／B） | 5,000 |
| ソニックヘッジホッグ（P付） | 15,000 |
| パワードリフト（PCB） | 20,000 |
| ハードダンク（PCB） | 10,000 |
| スーパーハングオン（PCB） | 15,000 |
| アフターバーナー2（PCB） | 20,000 |

### TAITO & KONAMI

| | |
|---|---|
| スカイデストロイヤー | 40,000 |
| GダライアスVer1／2 | 25,000 |
| 影の伝説 | 13,000 |
| 奇々怪界 | 10,000 |
| マジカルデート | 8,000 |
| スペースガン（自作P付） | 15,000 |
| WGP（PCB） | 2,000 |
| 逆鱗弾（ROM） | 200 |
| クレオパトラフォーチュン（ROM） | 500 |
| アルカノイドR（ROM） | 2,000 |
| エレベーターアクションR（ROM） | 500 |
| 究極タイガー2（ROM） | 100 |
| パズルボブル2X（ROM） | 200 |
| アッカンベーダー（ROM） | 200 |

## モニタ

●筐体から抜き取った物ですのでクリアな映像が出力できます。
●入力端子はRGB21ピンです。

| | |
|---|---|
| 26インチモニター（15／24Khz）対応 | ¥20,000 |
| 26インチモニター・ケース入り（15／24Khz）対応 | ¥30,000 |
| 25インチモニター（15／24Khz）対応 | ¥25,000 |
| 25インチモニター・ケース入り（15／24Khz）対応 | ¥35,000 |
| 18インチモニター（15／24Khz）対応 | ¥15,000 |
| 18インチモニター・ケース入り（15／24Khz）対応 | ¥25,000 |
| 21インチモニター（15Khzのみ） | ¥10,000 |
| 14インチモニター（24Khzのみ） | ¥2,000 |

## 筐体

●ゲームセンターに置いてあるマシンそのものです。
●筐体とPCBがあればゲームができます。

| | |
|---|---|
| セガ・ブラストシティ（新品）〈2レバー6ボタン〉 | ¥220,000 |
| セガ・アストロシティ（新品）〈2レバー6ボタン〉 | ¥220,000 |
| ナムコ・コンソレット18（中古）〈2レバー6ボタン〉 | ¥20,000 |
| カプコン・Qグランダム（中古）〈2レバー12ボタン〉 | ¥40,000 |

## C-BOX

●C-BOXとPCBがあればゲームができます。
●ビデオコンバータ内蔵なので、家庭用テレビでOKです（24Khz出力のゲームはモニターを必要とします）。

| | |
|---|---|
| ボードマスター | 47,000 |
| シグマAV5000&Σ8000セット | 39,000 |
| ベガジュニア | 29,800 |
| 各種21ピンRGBケーブル | 3,500 |

## EXTRA

●アーケード環境をサポートする、関連商品です。
●中には、工作知識を必要とする物もあります。

**シンクロ連射回路（1回路2ボタン）2,000**
中には正常に動作しないPCBもありますので御注意下さい。

**RGBビデオアンプダッシュ（完成品）9,800**
家庭用ゲームのRGB信号を業務用モニターに直に入力すると、RGB信号が弱い為、発色が悪かったり全体が白くボケてしまうことがあります。その様な時には、この「ビデオアンプ」を使って下さい。大抵は奇麗に映ります。

**ビデオ→RGBコンバーター（完成品）9,800**
ビデオ信号をRGBに変換する回路です。ビデオデッキ等のチューナーを使えば、業務用モニターにテレビを出力する事ができます。

※注意…作動用電源として、コントロールBOX・筐体内の電源を使うので、どちらかをお持ちでないと御使用できません。電源取り付けの工作も行っておりますが、別途料金がかかります。

## INFORMATION

●分割・ローンもあります。詳しくは電話でお尋ね下さい。ハーネス等の作成質問もやっています。気軽にTEL下さい。

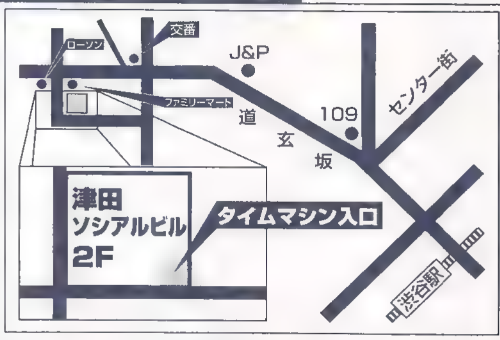
●在庫・価格は常に変動しています。電話・来店で御確認下さい。

●用語説明
（PCB）とは…
1 マザーボードシステムの基板は、［マザー（本体）］＋［ソフト（ROM）］＝基板（PCB）とする事でゲームが動作します。この状態を（PCB）と呼びます。
2 特殊パネルを必要とするゲームにおいて、それらの物（ハンドル・アナログレバー等）が付属しておらず、基板単体の物を＜基板（PCB）＞と呼びます。
（ROM）とは…
マザーボードシステムの［ソフト（ROM）］の事です。マザーボードシステムは各社各種存在しますので、ソフト（ROM）に対応した［マザー（本体）］が必要となりますので注意して下さい。又、形状やメーカーにより、ROM（ロム）・SUB（サブ）・カートリッジ・Bボード等の呼称が有りますが、全て同じ＜ソフト（ロム）＞に当たる部分なので、（ROM）と呼びます。

■振込み口座番号■
富士銀行府中支店
（普）4394530
（株）タイムマシン

## 店舗

●少々分かり難い所に在りますが、宜しくお願いします。




**（株）タイムマシン**
〒150-0043　東京都渋谷区道玄坂1-19-6　津田ソシアルビル2F
TEL.03-3462-4541（代）　FAX.03-3462-4495
営業時間　平日11:00〜19:00　日曜11:00〜18:30　年中無休

WE SELL NEW & USED PCB.
NOW ON SALE!!

# ゲーム屋行くならマックへGO！

## 今月の基板販売リスト

※6月下旬価格より

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ストリートファイターⅢ | 32K | ストリートファイターEXプラス | 45K | ASO | 14K | 月華の剣士 | 7K |
| ストリートファイターⅢ2nd | 45K | バニッシャー | 20K | アテナ | 20K | マジカルドロップ3 | 10K |
| ウォーザード | 28K | キャプテンコマンド | 18K | スーパー禁版 | 10K | K.O.F.96 | 5K |
| CP-2マザーボード | 20K | レイストーム | 22K | 麻雀同級生 | 6K | K.O.F.97 | 20K |
| ダンシングアイ | 30K | Gダライアス | 28K | スーチーパイスペシャル | 5K | リアルバウト餓狼伝説2 | 25K |
| 鉄拳2VerB | 35K | サイキックフォース | 20K | スーパーリアル麻雀PV | 4K | パズルボブル3 | 55K |
| ソウルエッジ | 25K | 達人王 | 12K | バトライダー | 38K | プチカラット | 65K |
| ソウルエッジVerB | 35K | ドキューン | 8K | ギャロップレーサー2 | 18K | マクロスプラス | 30K |
| アウトフォクシーズ | 20K | ストライカーズ1945 | 25K | 大王 | 25K | マジンガーZ | 18K |
| 源平討魔伝 | 23K | 雷電 | 13K | 上海2 | 22K | NEO-GEO MV-1F | 20K |
| ゼビウス | 7K | F/A | 11K | 上海3 | 20K | NEO-GEO MV-1FZ | 22K |
| ドルアーガの塔 | 32K | ハイパーアスリート | 12K | 首領蜂 | 35K | NEO-GEO MV-2 | 22K |
| マッハブレイカーズ | 25K | マーブル VS ST/F(サブ) | 32K | GIジョー | 30K | バツグン | 15K |
| とべ!ポリスターズ | 13K | マーブル VS カプコン(サブ) | 75K | セクシーパロディウス | 22K | 得点王3 | 5K |
| スラムダンク | 10K | マーブルスーパーヒーローズ(サブ) | 8K | 沙羅曼蛇2 | 10K | ウルトラ警備隊 | 25K |
| スラムダンク2 | 22K | エイリアン VS プレデター(サブ) | 30K | G-ダライアスVer2 | 30K | ストゼロ2アルファ(サブ) | 11K |
| 全日本プロレス(新品ソフト) | 3K | D&D2(サブ) | 30K | ストライカーズ1945Ⅱ | 50K | 天地を喰らうⅡ | 10K |
| テトリスプラス2 | 28K | スーパースラムス | 20K | 堕落天使 | 38K | ドラゴンボールVRVS | 6K |
| 美少女戦士セーラームーン | 25K | バイパーフェーズワン | 38K | ソルディバイト | 20K | デカスリート(サブ) | 2K |
| クイズセーラームーン | 25K | ストリートファイター | 15K | ギャルズパニックS | 38K | ダイナマイト刑事(サブ) | 4K |
| 雷電ファイター | 50K | ストリートファイターザムービー | 36K | さるかにハムぞう | 12K | 花組対戦コラムス(サブ) | 5K |
| ストリートファイター | 13K | ブラックドラゴン | 18K | ソニックウイングス2 | 8K | ボンバーマンワールド | 18K |
| ストリートファイターEX2 | 170K | 戦国エース | 14K | ソニックウイングス3 | 12K | 虹色町の奇跡(サブ) | 5K |

単位：1K＝1,000円　　他にも多数在庫がりますのでTELにてお問い合わせ下さい。

**通信販売も行っています！** 当社ではヤマトのコレクトサービスを利用して通信販売を行っています。どうぞご利用下さい!それと現金書留でも受付しております。詳しくはTELにて。

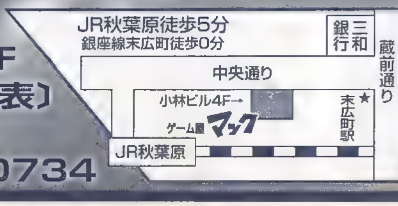
**輸入グッズも大量入荷！！** 詳しいことは電話でどうぞ！通販OK！

**コントロールBOX、モニターも取り扱い中!** パナツイン、パナカスタム、コンボAV、シグマAV5000&8000TB、キョーワ製18インチモニター

地下鉄末広町駅より徒歩0分

ゲーム屋マック
MAK JAPAN

〒101-0021
東京都千代田区外神田4-7-2　小林ビル4F
TEL:03−3255−0737〔代表〕
FAX:03−3255−0738
EXPORT:+81−3−3255−0734



# マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

## ストリートファイターZERO3(ソフトボード) 予約受付中！

| カプコン | |
|---|---|
| 超鋼戦記キカイオー | 予約受付中 |
| ストリートファイターZERO3(ソフト) | 予約受付中 |
| ストリートファイターEX2 | 特価 |
| MARVELvsCAPCOM | 特価 |
| スターグラディエイター2 | 特価 |
| ストリートファイターIII3rd IMPACT | 予約受付中 |
| 私立ジャスティス学園 | 特価 |
| ストリートファイターIII2nd IMPACT | 特価 |
| ストリートファイターIII | 28,000 |
| ウォーザード | 28,000 |
| ストリートファイターEXplus | 特価 |
| ストリートファイターEX | 特価 |
| **CP SYSTEM II** | |
| ポケットファイター(ソフト) | 14,000 |
| ヴァンパイアセイヴァー(ソフト) | 2,000 |
| ヴァンパイアセイヴァー2(ソフト) | 8,000 |
| ヴァンパイアハンター2(ソフト) | 5,000 |
| MSHvsストリートファイター(ソフト) | 32,000 |
| X-MENvsストリートファイター(ソフト) | 23,000 |
| バトルサーキット(ソフト) | 20,000 |
| クイズなないろドリームス(ソフト) | 5,000 |
| ストリートファイターZERO(ソフト) | 3,000 |
| ストリートファイターZERO2(ソフト) | 3,000 |
| ストリートファイターZERO2 ALPHA(ソフト) | 12,000 |
| ストリートファイター ALPHA2(ソフト) | 5,000 |
| ロックマン2(ソフト) | 20,000 |
| スーパーパズルファイターIIX(ソフト) | 5,000 |
| D&Dシャドーオーバーミスタラ(ソフト) | 特価 |
| 19XX(ソフト) | 22,000 |
| マーブルスーパーヒーローズ(ソフト) | 7,000 |
| ヴァンパイアハンター(ソフト) | 2,000 |
| サイバーボッツ(ソフト) | 10,000 |
| X-MEN(ソフト) | 6,000 |
| パワードギア(ソフト) | 15,000 |
| スーパーマッスルボマー(ソフト) | 18,000 |
| ヴァンパイア(ソフト) | 3,000 |
| エイリアンvsプレデター(ソフト) | 35,000 |
| スーパーストリートファイターIIX(ソフト) | 4,000 |
| D&Dタワーオブドゥーム(ソフト) | 15,000 |
| スーパーストリートファイターII(ソフト) | 2,000 |
| | |
| マッスルボマー(海外) | 7,000 |
| ストリートファイターII | 6,000 |
| ストリートファイターIIダッシュ | 7,000 |
| ストリートファイターIIダッシュターボ | 8,000 |
| 戦場の狼II(海外) | 20,000 |
| エリア88 | 20,000 |
| ナイツオブザラウンド | 14,000 |
| クイズ殿様の野望2 | 2,000 |
| カプコンワールド2 | 5,000 |
| ワンダー3(海外) | 28,000 |
| サイドアーム | 6,000 |
| ガンスモーク | 25,000 |
| 虎への道 | 15,000 |
| F1ドリーム | 4,000 |
| ドカベン | 10,000 |
| ソンソン | 10,000 |
| ハテナ？の大冒険 | 1,000 |

| アイレム | |
|---|---|
| スペランカー | 25,000 |
| R-TYPE | 16,000 |
| R-TYPE II | 12,000 |
| アンダーカバーコップス | 25,000 |
| クイズF1 1.2フィニッシュ | 1,000 |
| サンダーブラスター | 14,000 |
| ぐっすんおよよ | 3,000 |

| セガ | |
|---|---|
| SPIKE | 新作 |
| ダイナマイト刑事2(MODEL2) | 特価 |
| ファイティングバイパーズ2(MODEL3) | 特価 |
| **MODEL3** | |
| バーチャファイター3tb(PCBH付) | 特価 |
| バーチャファイター3tb(筐体一式) | 特価 |
| バーチャファイター3(PCB/H付) | 68,000 |
| **MODEL2** | |
| ダイナマイトベースボール'97 | 特価 |
| ラストブロンクス(H付) | 特価 |
| ダイナマイトベースボール | 特価 |
| ファイティングバイパーズ(H付) | 特価 |
| バーチャファイター2.1(H付) | 30,000 |
| バーチャファイター2(H付) | 28,000 |
| **ST-V** | |
| アストラスーパースターズ(ソフト) | 特価 |
| レディアントシルバーガン(ソフト) | 特価 |
| ガーディアンフォース(ソフト) | 特価 |
| 対戦タントアールサシッス(ソフト)(新品) | 30,000 |
| 全日本プロレスフューチャリングバーチャ(ソフト) | 3,000 |
| サクラ対戦花組対戦コラムス(ソフト) | 10,000 |
| コットン2(ソフト) | 5,000 |
| ウインターヒート(ソフト) | 8,000 |
| デカスリート(ソフト) | 3,000 |
| ぷよぷよSUN(ソフト) | 3,000 |
| コラムス'97(ソフト) | 5,000 |
| プロ麻雀極S(ソフト) | 10,000 |
| 蒼穹紅蓮隊(ソフト) | 2,000 |
| サンドアール(ソフト) | 1,000 |
| バーチャファイターリミックス(ソフト) | 1,000 |
| バーチャファイターキッズ(ソフト) | 1,000 |
| ペブルビーチ・ザ・グレイトショット(ソフト) | 1,000 |
| エジホン探偵事務所(ソフト) | 2,000 |
| ゴールデンアックス・ザ・デュエル(ソフト) | 1,000 |
| ばくばくアニマル(ソフト) | 1,000 |
| イントロドンドン(ソフト) | 1,000 |
| ファイナルアーチ(ソフト) | 1,000 |
| ダイナマイト刑事(ソフト) | 3,000 |
| プリクラ大作戦(ソフト) | 2,000 |
| まうすけのオジャマざわーるど(ソフト) | 10,000 |
| マルちゃんdeグー!!!(ソフト) | 10,000 |
| ファインドラブ(ソフト) | 20,000 |
| 上海万里の長上(ソフト) | 25,000 |
| グルーヴオンファイト(ソフト) | 3,000 |
| 紫炎龍(ソフト) | 1,000 |
| 水滸演武(ソフト) | 3,000 |
| バーチャル麻雀(ソフト) | 5,000 |
| | |
| サンダーフォースAC | 8,000 |
| カロリーくんvsモグラニアン | 15,000 |
| テトリス | 6,000 |
| テトリス(*) | 3,000 |
| ボナンザブラザーズ | 20,000 |
| クイズめくるめくストーリー | 1,000 |
| ぷよぷよ通 | 4,000 |
| フラッシュポイント | 2,000 |
| 所さんのまーまーじゃん | 1,000 |
| クラッチヒッター | 2,000 |
| エイリアンストーム | 18,000 |
| カルテット | 20,000 |
| 琉球 | 3,000 |
| MVP | 1,000 |
| ジャンボ尾崎スーパースターズ(P無) | 4,000 |
| ペンゴ(*) | 7,000 |

| コナミ | |
|---|---|
| ザ・ワールドサッカーチャンピオンシップ | 新作 |
| 実況パワフルプロ野球EX | 特価 |
| バス・アングラー | 特価 |
| バトルトライスト | 特価 |
| ダークホースレジェンド | 特価 |
| ハイパーオリンピックinナガノ | 特価 |
| ファイティング武術2nd | 特価 |
| ときメモおしえてYour heart(pcbセット) | 100,000 |
| ウェデングラプソディ | 5,000 |
| 進め対戦ぱずるだま | 2,000 |
| 実況パワフルプロ野球'96 | 2,000 |
| **SYSTEM GX** | |
| ウイニングスパイク | 15,000 |
| 対戦とっかえだま | 15,000 |
| セクシーパロディウス | 15,000 |
| 沙羅曼蛇2 | 8,000 |
| スラムダンク2 | 15,000 |
| ゴルフィンググレイツ2(P無) | 15,000 |
| だい好キッス | 15,000 |
| 極上パロディウス | 8,000 |
| ときメモ対戦ぱずるだま | 8,000 |
| 対戦ぱずるだま | 8,000 |
| ときメモ対戦ぱずるだま(ソフト) | 2,000 |
| 沙羅曼陀2(ソフト) | 1,000 |
| だい好キッス(ソフト) | 5,000 |
| ツインビーヤッホー(ソフト) | 1,000 |
| 対戦ぱずるだま(ソフト) | 1,000 |
| A-JAX | 20,000 |
| スラムダンク(ケーブル無) | 5,000 |
| クライムファイターズ2(4Pver) | 12,000 |
| ファイナライザー | 15,000 |
| クレイジーコップ | 6,000 |
| クオース | 4,000 |
| グリーンベレー | 6,000 |
| グリーンベレー(海外) | 5,000 |
| グラディウスII | 12,000 |
| 出たな!!ツインビー | 6,000 |
| パロディウスだ | 6,000 |
| シティーボンバー | 15,000 |
| タイムパイロット | 8,000 |
| プーヤン(*) | 15,000 |
| サーカスチャーリー | 8,000 |
| サプライズアタック | 3,000 |
| M.I.A | 20,000 |
| クイズ学問ノススメ | 2,000 |
| スーパーコブラ | 25,000 |
| ロックンロープ | 20,000 |
| ロックンロープ(*) | 15,000 |
| リングの王者 | 5,000 |
| 少林寺への道 | 8,000 |
| スクランブル(*) | 10,000 |

| データイースト | |
|---|---|
| スタジアムヒーロー | 1,000 |
| マジカルドロップ | 2,000 |
| ヘビースマッシュ | 15,000 |
| バッテンオハラのスチャラカ空中戦 | 20,000 |
| ダークシールII | 10,000 |
| ワールドカップバレー'95 | 10,000 |

| 東亜プラン | |
|---|---|
| ドギューン | 10,000 |
| V・V(海外) | 10,000 |
| テキパキ | 6,000 |

| タイトー | |
|---|---|
| サイキックフォース2012(新品) | 298,000 |
| カトスヒート(G-ネット) | 予約受付中 |
| ぽっぷんぽっぷ(F3) | 特価 |
| ランドメーカー | 特価 |
| パズルボブル4(F3) | 特価 |
| プチカラット(F3)(P無) | 15,000 |
| G-DARIUS | 22,000 |
| G-DARIUS Ver.2 | 25,000 |
| まじかるでーと卒業告白大作戦 | 12,000 |
| レイストーム | 15,000 |
| **F3 SYSTEM** | |
| きらめきスターロード(ソフト) | 15,000 |
| パズルボブル3(ソフト) | 3,000 |
| バブルシンフォニー(ソフト) | 4,000 |
| バブルメモリーズ(ソフト) | 6,000 |
| アルカノイドリターンズ(ソフト)P無 | 2,000 |
| エレベーターアクションリターンズ(ソフト) | 3,000 |
| 森口博子のクイズでヒューヒュー(ソフト) | 4,000 |
| クイズシアター(ソフト) | 1,000 |
| ハットトリックヒーロー'95(ソフト) | 1,000 |
| パズルボブル2(ソフト) | 1,000 |
| パズルボブル2X(ソフト) | 1,000 |
| 究極タイガーII(ソフト) | 1,000 |
| 逆鱗弾(ソフト) | 1,000 |
| ダライアス外伝(ソフト) | 3,000 |
| あっかんべぇだぁー(ソフト) | 1,000 |
| カイザーナックル(ソフト) | 2,000 |
| ライトブリンガー | 28,000 |
| レイフォース | 15,000 |
| | |
| 達人 | 8,000 |
| ミズバク大冒険 | 10,000 |
| ヒット・ジ・アイス | 3,000 |
| アルペンスキー | 35,000 |
| グレートソードマン | 25,000 |
| キック&ラン | 3,000 |
| アルバレスタ | 5,000 |
| ウォリアーブレード | 10,000 |
| ヒット・ジ・アイス | 2,000 |
| 黄金の城 | 28,000 |
| スラップショット | 3,000 |
| マスターオブウエポン | 5,000 |
| スーパークイックス | 5,000 |
| 火激 | 2,000 |
| ダイナマイトリーグ | 4,000 |
| メタルブラック | 18,000 |

| ナムコ | |
|---|---|
| ソウルキャリバー(新作) | 228,000 |
| 子育てクイズマイエンジェル3 | 58,000 |
| エアガイツ | 特価 |
| リベログランデ | 特価 |
| 鉄拳3 | 特価 |
| 鉄拳2Ver.B | 特価 |
| ソウルエッジVer.II | 特価 |
| ダンシングアイ | 35,000 |
| ナムコクラシックコレクションVol.2 | 35,000 |
| ニューマンアスレチックス | 8,000 |
| アウトフォクシーズ | 25,000 |
| スーパーワールドスタジアム'96 | 8,000 |
| 子育てクイズマイエンジェル | 3,000 |
| | |
| アサルトプラス(P付) | 28,000 |
| ドラゴンセイバー | 20,000 |
| ドラゴンセイバー(*) | 15,000 |
| ローリングサンダー | 25,000 |
| パラデューク | 15,000 |
| パラデューク(JAMMA変換直付) | 10,000 |
| ギャラガ | 4,000 |
| ギャラガ(ギャラック) | 2,000 |
| ゼビウス | 8,000 |
| ディグダグ | 10,000 |
| フォゾン | 40,000 |
| ボスコニアン(海外) | 15,000 |
| トイポップ | 28,000 |
| エメラルディア | 4,000 |
| 熱闘！激闘！クイズ島 | 2,000 |
| 爆裂クイズ魔Q大冒険 | 2,000 |
| パックマン(*) | 15,000 |
| メトロクロス | 20,000 |
| コズモギャングザパズル | 3,000 |
| コズモギャングザビデオ | 10,000 |

| テクノス | |
|---|---|
| エキサイティングアワー | 6,000 |
| レッスルフェスト | 1,000 |
| シャドーフォース | 15,000 |
| ダブルドラゴン(*) | 5,000 |

| ジャレコ | |
|---|---|
| 魚ポコ | 40,000 |
| 流星雀士キララスター | 23,000 |
| ゲーム天国 | 15,000 |
| 麻雀エンジェルキッス | 18,000 |
| 湾岸戦争 | 15,000 |
| テトリスプラス | 18,000 |
| スーチーパイII | 18,000 |
| グラティア | 15,000 |
| P-47 ACES | 15,000 |
| グラティア(ソフト) | 2,000 |
| 流星雀子キララスター(ソフト) | 8,000 |
| P-47 ACES(ソフト) | 2,000 |
| ゲーム天国(ソフト) | 1,000 |
| 麻雀エンジェルキッス(ソフト) | 3,000 |
| 湾岸戦争(ソフト) | 3,000 |
| スーチーパイII(ソフト) | 3,000 |
| ベストバウトボクシング | 15,000 |
| ベストバウトボクシング(ソフト) | 1,000 |
| エクセライザー | 12,000 |

| NEO-GEO業務用 | |
|---|---|
| ザ・キングオブファイターズ'98(新品) | 148,000 |
| サムライスピリッツ2 アスラ斬魔伝 | 新作 |

## トライ ホームページ開設！

**http://www.try-inc.co.jp/**

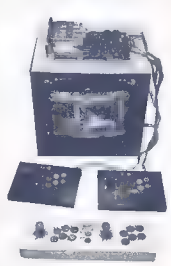
### カプコン Q-グランダム25



ゲームの迫力を倍増させる通信・対戦機能搭載。迫力の立体サウンド「Qサウンドシステム」対応。

**¥68,000〜**

### 18インチ ハンドメイドモニター



コントローラー(1P)
8ボタンタイプ
電源・ハーネス付
¥98,000
ストIIタイプ
¥70,000
別売コントローラー
(重り付)
※コントローラーは4本まで取付可能
¥10,000

### タイトー カナリー



**¥60,000〜**

### アイレム マドンナ



**¥68,000〜**

### コナミ DOMY Jr.



**¥70,000〜**

### セガ エアロシティ



**¥58,000〜**

### セガ アストロシティ



**¥100,000〜**

### ジャレコ PONY mk.IV



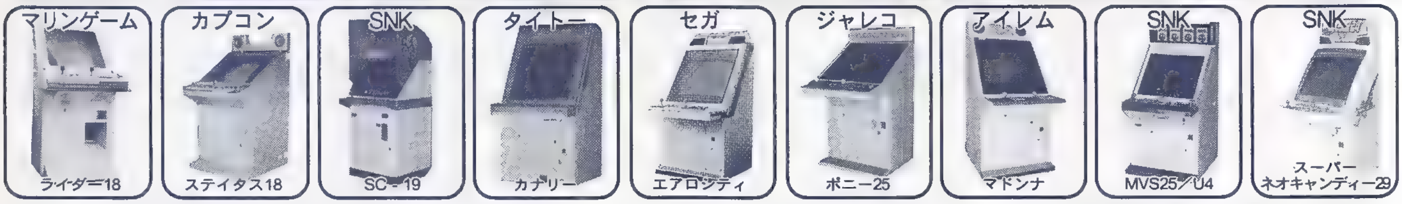
**¥60,000〜**

**基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。
常時 1000 枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。**

# 筐体・基板・各種パーツ オール激安！

**中古良品勢揃い！**
**買って安心、大満足間違いなし！**

9,800円 | 19,800円 | 29,800円 | 39,800円 | 128,000円




在庫リストのFAXサービスあります。リスト以外にも在庫多数あります。とにかくお電話下さい！お電話頂けば,お送りいたします。※表示価格は変更する場合が有ります。

### アイレム

| | |
|---|---|
| R－TYPE | 15,000 |
| R－TYPEⅡ | 14,000 |
| アンダーカバーコップス | 24,000 |
| ジッピーレース | 12,000 |
| スパルタンX | 15,000 |
| ボンバーマン | 5,000 |
| ボンバーマンワールド | 12,000 |
| メジャータイトル2 | 5,000 |
| ロードランナー4 | 24,000 |

### アトラス

| | |
|---|---|
| ななめでマジック | 3,000 |
| ヘヴンズゲート | 28,000 |
| 豪血寺一族 | 5,000 |
| 豪血寺一族2 | 8,000 |
| 豪血寺外伝　最強伝説 | 26,000 |
| 首領蜂 | 32,000 |
| 怒首領蜂 | 78,000 |

### カプコン　CPS－Ⅱ SUB

| | |
|---|---|
| 19XX | 25,000 |
| D&D | 15,000 |
| D&D2 | 25,000 |
| MSH VS SF | 38,000 |
| X－MEN | 10,000 |
| X－MEN VS SF | 18,000 |
| ヴァンパイア | 5,000 |
| ヴァンパイアセイヴァー | 10,000 |
| ヴァンパイアセイヴァー2 | 8,000 |
| ヴァンパイアハンター | 5,000 |
| ヴァンパイアハンター2 | 8,000 |
| エイリアンVSプレデター | 28,000 |
| サイバーボッツ | 10,000 |
| スーパーストⅡ | 3,000 |
| スーパーストⅡX | 5,000 |
| スーパーマッスルボマー | 10,000 |
| ストZERO | 3,000 |
| ストZERO2 | 3,000 |
| ストZERO2アルファ | 12,000 |
| パズルファイターⅡX | 8,000 |
| バトルサーキット | 18,000 |
| パワードギア | 15,000 |
| ポケットファイター | 48,000 |
| マーヴルSヒーローズ | 18,000 |
| マッスルボマーDuo | 12,000 |
| ロックマン2 | 18,000 |
| 虹色町の奇跡 | 8,000 |

### カプコン

| | |
|---|---|
| F－1ドリーム | 3,000 |
| US ネイビー | 12,000 |
| ウォーザード（M付） | 38,000 |
| スターグラディエイター2 | 128,000 |
| ストⅡ | 12,000 |
| ストⅡ 2ND（M付） | 68,000 |
| ストⅡ EX | 18,000 |
| ストⅡ EXプラス | 28,000 |
| ストⅢ（M付） | 48,000 |
| ストアルファ2（海外） | 28,000 |
| ストⅡ'ターボ | 5,000 |
| ファイナルファイト | 18,000 |
| ブロックブロック（P付） | 6,000 |
| ロックマン | 18,000 |
| ワンダー3 | 28,000 |
| 私立ジャスティス学園 | 78,000 |
| 戦場の狼 | 18,000 |
| 戦場の狼Ⅱ | 22,000 |
| 天地を喰らうⅡ | 15,000 |

### コナミ

| | |
|---|---|
| THE ハスラー | 4,000 |
| ヴァーサスネットサッカー | 48,000 |
| ウイニングスパイクス | 18,000 |
| グラディウスⅡ | 30,000 |
| ゴルフィンググレイツ | 12,000 |
| ゴルフィンググレイツ2 | 18,000 |
| サッカースーパースターズ | 25,000 |
| スラムダンク | 15,000 |
| スラムダンク2 | 32,000 |
| セクシーパロディウス | 28,000 |
| ダークホースレジェンド | 48,000 |
| だい好キッス | 28,000 |
| ツインビーヤッホー | 18,000 |
| ときメモ対戦ぱずるだま | 12,000 |
| とべ・ポリスターズ | 25,000 |
| ハイパーアスリート | 18,000 |
| ハイパーオリンピック | 12,000 |
| パロディウスだ | 8,000 |
| メインスタジアム | 5,000 |
| 極上パロディウス | 18,000 |
| 沙羅曼蛇 | 35,000 |
| 沙羅曼蛇2 | 28,000 |
| 実況パワフル野球'96 | 3,000 |
| 出たな！！ツインビー | 5,000 |
| 進め対戦ぱずるだま | 12,000 |
| 対戦とっかえだま | 28,000 |
| 対戦ぱずるだま | 23,000 |

### ジャレコ　メガシステム SUB

| | |
|---|---|
| P－47ACES | 3,000 |
| エンジェルキッス | 3,000 |
| グラティア（新品） | 25,000 |
| ゲーム天国 | 3,000 |
| スーチーパイ2 | 3,000 |
| テトリスプラス | 8,000 |
| 流星雀士キララスター | 6,000 |
| 湾岸戦争 | 3,000 |

### ジャレコ

| | |
|---|---|
| P－47 | 18,000 |
| テトリスプラス2 | 28,000 |
| ぶたさん | 25,000 |
| 銀河任侠伝 | 15,000 |

### セイブ開発

| | |
|---|---|
| バイパーフェイズワン | 28,000 |
| [illegible] | 38,000 |
| 雷電 | 10,000 |
| 雷電Ⅱ | 28,000 |
| 雷電DX | 38,000 |
| 雷電ファイターズ | 58,000 |

### セガ　ST－V SUB

| | |
|---|---|
| イントロドンドン | 3,000 |
| ウインターヒート | 8,000 |
| エジホン探偵事務所 | 3,000 |
| グルーヴオンファイト | 5,000 |
| ゴールデンAXEデュエル | 1,000 |
| コットン2 | 28,000 |
| コラムス'97 | 8,000 |
| サクラ対戦花組コラムス | 8,000 |
| サンドアール | 3,000 |
| ダイナマイト刑事 | 12,000 |
| デカスリート | 5,000 |
| バーチャ キッズ | 1,000 |
| バーチャ リミックス | 1,000 |
| ばくばくアニマル | 1,000 |
| ファイナルアーチ | 2,000 |
| ファインドラブ | 38,000 |
| ファンキーヘッドボクサー | 5,000 |
| ぷよぷよSUN | 15,000 |
| プリクラ大作戦 | 5,000 |
| プロ麻雀 極スペシャル | 12,000 |
| ペブルビーチ | 8,000 |
| 紫炎龍（新品） | 38,000 |
| 上海万里の長城 | 20,000 |
| 水滸演武 | 3,000 |
| 全日本プロレス | 18,000 |
| 蒼穹紅蓮隊 | 8,000 |

### セガ

| | |
|---|---|
| D・Dクルー | 4,000 |
| M. V. P | 1,000 |
| イチダントアール | 6,000 |
| コラムス | 5,000 |
| コラムス2 | 3,000 |
| スタック・コラムス | 4,000 |
| ずんずん教の野望 | 8,000 |
| テトリス | 5,000 |
| ドラゴンボール VRVS | 12,000 |
| ファンタジーゾーン | 18,000 |
| ぷよぷよ | 5,000 |
| ぷよぷよ通 | 8,000 |
| フラッシュポイント | 3,000 |
| ブロックアウト | 3,000 |
| ブロックシード | 3,000 |
| ペンゴ（C） | 15,000 |
| ポトポト | 3,000 |
| モンスターレア | 12,000 |
| 登龍門 | 5,000 |

### タイトー　F－3 SUB

| | |
|---|---|
| あっかんべーだ | 3,000 |
| アルカノイドR（P付） | 25,000 |
| エレベーターアクションR | 5,000 |
| カイザーナックル | 3,000 |
| クレオパトラフォーチュン | 4,000 |
| ダライアス外伝 | 8,000 |
| パズルボブル2 | 3,000 |
| パズルボブル2X | 5,000 |
| パズルボブル3 | 15,000 |
| ハットトリック'95 | 3,000 |
| バブルシンフォニー | 5,000 |
| バブルメモリーズ | 12,000 |
| 逆鱗弾 | 3,000 |
| 究極タイガー2 | 8,000 |

### タイトー

| | |
|---|---|
| Gダライアス | 48,000 |
| GダライアスVer2 | 48,000 |
| NBA JAM | 12,000 |
| アルカノイド（P付） | 5,000 |
| サイキックフォースEX | 18,000 |
| スペースインベーダーDX | 5,000 |
| タイガーヘリ | 12,000 |
| トップランキングスターズ | 8,000 |
| バブルボブル | 22,000 |
| ファイターズインパクトA | 18,000 |
| まじかるでーと | 18,000 |
| まじかるでーと EX | 23,000 |
| レイストーム | 28,000 |
| レイフォース | 12,000 |
| 奇々怪界 | 28,000 |
| 究極タイガー | 8,000 |
| 大旋風 | 15,000 |

### テクモ

| | |
|---|---|
| ギャロップレーサー | 18,000 |
| ギャロップレーサー2 | 48,000 |
| クールボーダーズ | 58,000 |
| サンダードラゴン | 6,000 |
| ストライクガンナー | 5,000 |
| でろ〜んでろでろ | 18,000 |
| ファイナルスターフォース | 12,000 |
| 闘姫伝承 | 28,000 |
| 雷牙 | 10,000 |

### ナムコ

| | |
|---|---|
| Sワールドコート | 8,000 |
| アウトフォクシーズ | 18,000 |
| エアガイツ | 68,000 |
| エメラルディア | 3,000 |
| ギャラガ（C） | 5,000 |
| ギャラクシアン（C） | 10,000 |
| コズモギャングザパズル | 5,000 |
| ゼビウス | 18,000 |
| ゼビウス 3D／G | 28,000 |
| ソウルエッジ Ver.2 | 38,000 |
| ダンシングアイ | 48,000 |
| ディグダグ | 10,000 |
| ティンクルピット | 6,000 |
| トイポップ | 35,000 |
| ドラゴンスピリット | 30,000 |
| ドラゴンバスター | 28,000 |
| ナムコクラシックVol. 1 | 12,000 |
| ナムコクラシックVol. 2 | 25,000 |
| ニューマンアスレチック | 12,000 |
| パックマン（C） | 8,000 |
| パラデューク | 25,000 |
| マーベルランド | 32,000 |
| マッピー | 15,000 |
| リブルラブル | 35,000 |
| ワールドコート | 15,000 |
| ワールドスタジアム'95 | 3,000 |
| ワールドスタジアム'96 | 5,000 |
| ワールドスタジアム'97 | 18,000 |
| ナムコ ,鉄拳2 Ver. β | 28,000 |
| 鉄拳3 | 128,000 |

### バンプレスト

| | |
|---|---|
| アクウギャレット | 18,000 |
| アルチメイトテニス | 3,000 |
| ウルトラマン倶楽部 | 5,000 |
| ウルトラマン闘魂伝説 | 5,000 |
| スーパースラムス | 18,000 |
| ドラゴンボールZ | 10,000 |
| ドラゴンボールZ2 | 15,000 |
| バトルレーサー | 8,000 |
| マクロス | 8,000 |
| マクロス2 | 10,000 |
| マクロスプラス | 38,000 |
| マジンガーZ | 15,000 |
| 機動戦士ガンダム | 3,000 |
| 銃弾嵐 | 25,000 |
| 美少女戦士セーラームーン | 23,000 |

### ビデオシステム

| | |
|---|---|
| F－1グランプリ | 2,000 |
| F－1グランプリⅡ | 2,000 |
| Sウィングスリミテット | 38,000 |
| スーパーバレー'91 | 3,000 |
| ソニックウイングス | 8,000 |
| パイプドリーム | 5,000 |

### 東亜プラン

| | |
|---|---|
| V ファイブ | 12,000 |
| テキパキ | 10,000 |
| ドギューン | 8,000 |
| バツグン | 18,000 |

### ネオジオ

| | |
|---|---|
| K. O F'94 | 3,000 |
| K. O F'95 | 5,000 |
| K O. F'96 | 8,000 |
| K. O. F'97 | 28,000 |
| NEO・Mr・DOI | 8,000 |
| オーバートップ | 15,000 |
| ギャラクシーファイト | 3,000 |
| サムスピ斬紅郎無双剣 | 3,000 |
| サムライ天草降臨 | 8,000 |
| ステークスウィナー | 5,000 |
| ステークスウィナー2 | 15,000 |
| ソニックウイングス2 | 5,000 |
| ソニックウイングス3 | 8,000 |
| ティンクルスターS | 18,000 |
| トップハンター | 5,000 |
| ネオジオカップ'98 | 38,000 |
| ネオ・ドリフトアウト | 15,000 |
| ネオ・ボンバーマン | 38,000 |
| バーニングファイト | 12,000 |
| パズルボブル | 8,000 |
| ぱにっくボンバー | 5,000 |
| パルスター | 10,000 |
| パワースパイクスⅡ | 5,000 |
| ビッグトーナメントゴルフ | 10,000 |
| ブレイカーズ | 18,000 |
| ブレイジングスター | 32,000 |
| マジカルドロップ2 | 12,000 |
| マジカルドロップ3 | 58,000 |
| マネーアイドル | 18,000 |
| リアルバウト餓狼伝説 | 5,000 |
| リアルバウト餓狼伝説2 | 38,000 |
| リアルバウト餓狼伝説S | 8,000 |
| リーグボーリング | 5,000 |
| ワーヒーパーフェクト | 5,000 |
| わくわく7 | 8,000 |
| 月華の剣士 | 28,000 |
| 作戦名ラグナロク | 6,000 |
| 将棋の達人 | 12,000 |
| 神凰拳 | 8,000 |
| 痛快ガンガン行進曲 | 5,000 |
| 天外魔境真伝 | 12,000 |
| 得点王3 | 8,000 |
| 得点王－炎のリベロ－ | 12,000 |
| 忍者マスターズ | 8,000 |
| 風雲スーパータッグバトル | 12,000 |
| 龍虎の拳外伝 | 5,000 |

### クイズ

| | |
|---|---|
| SHOW BYショーバイ | 3,000 |
| ウエディングラプソディー | 18,000 |
| クイズ殿様の野望2 | 5,000 |
| 子育てクイズ | 5,000 |
| 子育てクイズ2 | 12,000 |
| 子育てクイズ 3 | 28,000 |
| 赤丸Q上昇 | 7,000 |
| 熱答クイズチャンピオン | 3,000 |
| 能力向上委員会 | 5,000 |

### マージャン

| | |
|---|---|
| VSプランニュースターズ | 48,000 |
| ジャンジャンパラダイス | 38,000 |
| スーパーマル禁版 | 12,000 |
| スーパーリアル花札 | 12,000 |
| スーパーリアル麻雀P－Ⅲ | 8,000 |
| スーパーリアル麻雀P－Ⅳ | 8,000 |
| スーパーリアル麻雀P－Ⅴ | 12,000 |
| スーパーリアル麻雀P－Ⅵ | 15,000 |
| スーパーリアル麻雀P－Ⅱ | 5,000 |
| セーラーウォーズ | 12,000 |
| ハイパーリアクション2 | 23,000 |
| ファイナルロマンス | 10,000 |
| ファイナルロマンス2 | 23,000 |
| ファイナルロマンスR | 48,000 |
| プリティーセーラー18禁 | 15,000 |
| 雀々しましょ | 23,000 |
| 着せかえ麻雀 | 28,000 |
| 同級生スペシャル | 18,000 |
| 麻雀ハイパーリアクション | 8,000 |
| 麻雀極 | 8,000 |
| 麻雀同級生 | 12,000 |

### その他

| | |
|---|---|
| Mr・DOI（C） | 8,000 |
| PANG3 | 20,000 |
| アースジョーカー | 5,000 |
| アクロバットミッション | 5,000 |
| オセロダービー | 15,000 |
| ガンバード | 15,000 |
| ギャルズパニックⅠ | 10,000 |
| ギャルズパニックⅡ | 28,000 |
| ギャルズパニック4遊 | 38,000 |
| グランドクロス | 5,000 |
| コンバットライブス | 2,000 |
| スーパーオセロ | 3,000 |
| スーパー上海 | 8,000 |
| スカルファング | 20,000 |
| ススメマイルスマイル | 15,000 |
| スタジアムヒーロー | 3,000 |
| ストライカーズ1945 | 28,000 |
| ソルディバイト | 18,000 |
| ダブルドラゴン | 15,000 |
| ダブルドラゴン2 | 5,000 |
| ダブルドラゴン3 | 8,000 |
| だるま道場 | 5,000 |
| ダンガー | 5,000 |
| ダンクドリーム'95 | 18,000 |
| テラフォース | 8,000 |
| ドリフトアウト'94 | 12,000 |
| ドンデンラバー | 38,000 |
| バーチャボーリング P付 | 18,000 |
| パズルはいりませんか | 3,000 |
| バトルガレッガ | 38,000 |
| バトルクロード | 8,000 |
| ファンキーJET | 8,000 |
| へべれけのぽぷーん | 4,000 |
| ポラックス | 5,000 |
| ボンピングワールド | 15,000 |
| もうじゃ | 15,000 |
| レッスルフェスト | 3,000 |
| ロジックプロ2 | 18,000 |
| ロボコップ | 5,000 |
| 逆転パズル番長 | 12,000 |
| 究極のオセロ | 10,000 |
| 原始島 | 15,000 |
| 五月陣戦 | 5,000 |
| 五月陣戦2 | 10,000 |
| 疾風魔法大作戦 | 18,000 |
| 上海 | 5,000 |
| 上海Ⅱ | 20,000 |
| 上海Ⅲ | 10,000 |
| 戦国ブレード | 28,000 |
| 閃激ストライカー | 38,000 |
| 卒業証書 | 10,000 |
| 大牌砦 | 15,000 |
| 牌砦 | 4,000 |
| 牌砦Ⅱ | 5,000 |
| 琉球 | 5,000 |
| 連珠貴族 | 12,000 |

### マザーボード

| | |
|---|---|
| CPS－Ⅱ マザーボード | 25,000 |
| F－3 マザーボード | 45,000 |
| MV－1 B | 38,000 |
| MV－1 FZ ハードキット | 23,000 |
| ST－V マザーボード | 48,000 |
| メガシステムマザーボード | 20,000 |

### モデル3

| | |
|---|---|
| バーチャファイター3 | 158,000 |

### モデル2

| | |
|---|---|
| Dベースボール | 98,000 |
| デットオアアライフ | 98,000 |
| バーチャファイター2 | 15,000 |

### 新作ソフト

| | |
|---|---|
| K. O. F'98 | TEL |
| カオスヒート | TEL |
| ストZERO3 | TEL |
| ソウルキャリバー | ,TEL |
| デッドオアアライブ++ | TEL |
| ドンデンラバー2 | TEL |
| ホットギミック2 | TEL |
| ライデンF JET | TEL |
| 上海真的武勇 | TEL |

**お支払い方法**

- お支払は現金振込または、宅急便の代引でお願いします。
  ※但し、筐体は現金振込でお願いします。
- 入金確認後、即日発送致します。　※各種クレジットも取扱っております
- 金額は、すべて消費税別です。

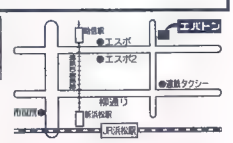
振込先：あさひ銀行浜松支店 普通1051829（株）エパトン

**注意事項**

- お申し込み日より7日間以内に入金がない場合は、キャンセルとさせて頂きます。
- 上記リスト以外にも続々と入荷しておりますので、お問合せ下さい。
- 価格はリストより変更している場合もございますので必ずお電話にてご確認下さい。
- 基板、パーツ送料はお客様御負担です。　●大型機、送料は相談に応じます。
- 商品発送後のキャンセル、返品はできません。
- 18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。

**ご注文 ご予約は ☎053-466-7333**　FAX及び留守番電話は、24時間受け付けています。

営業時間／AM10:00～PM6:30
定休日／第1・第3土曜・日曜日・祝祭日





株式会社 エパトン
〒430-0911
静岡県浜松市新津町301-1
TEL.053(466)7333(代)
FAX.053(466)7334

平成10年6月21日集計締め切り分

# ハイスコア クローズアップ!

君こそゲーメスト

ようやくこのクローズアップも、多彩な顔ぶれが勢揃い！シューティング以外のタイトルが充実してきたことで、この夏のハイスコア戦線は、大いに期待できそうです。

---

**1回目集計**




（トレジャー／1998年）

## ステージ4

**21,325,020**

**稼ぎのコツは説教に有り！**
**GDS-OOT**

サブカルチュア（福岡）

### チェーン繋ぎで10万点GET

同じ色の敵を続けて倒していくことにより高得点を獲得できるという、非常にマニアックな得点システムのこのゲーム。演出やボスの攻撃などにも目を見張るものがあり、マニアの注目を集めています。

今回は発売から集計までの期間が短かったため、5A面の戦艦でのチェーン稼ぎの成功具合が勝負を決めたようです。またウェポンボーナスの1万点などの細かい稼ぎもあり、今後も長い間盛り上がっていきそうです。

次回の集計からステージ2経由のスコアも集計を開始する予定です。

---

**1回目集計**

TIME CRISIS II™

（ナムコ／1998年）

**2,059,990**

**Ysk-GN-与作**

プレイシティキャロット巣鴨店（東京）

### ノーミスノーヒット命

もっとも重要だと思われるのがノーミスノーヒットボーナスで、弾を外さずに敵を倒し続けることによりどんどん点数が上がっていき、最高5000点になります。このボーナスにより緊張感のある、一撃必殺のプレイが要求されます。他にも敵兵の頭を狙い撃ったり追い打ちをかけたりと多彩なボーナスがあり、プレイヤーの実力がそのまま反映される得点システムがプレイヤーの稼ぎ心に火を付けています。とにかく今ガンシューターの注目を集めている一作です。

---

**1回目集計**




（サン電子・テクモ／1998年）

## ステラ

**64,290,700**

**ああるかもね妻入院**

扇ヶ丘レジャーセンター（石川）

### パーフェクトで相手をボコれ

1発も敵の攻撃をくらわないようにして、とどめはスーパースペシャルフィニッシュで決めるのが理想。もちろんはやく敵を倒すに越したことはないし、連続攻撃のヒット数も多いほうが高いボーナスを得られる。このへんはわくわく7を思い出させるところ。また敵をヒートアップさせるのも必須か。

今回の使用キャラはステラだが、レタスなど他のキャラが高くなる可能性もあるようだ。もし新たな発見があれば激しい更新もあるか…。

君こそゲーメスト！
# HI-SCORE CLOSE UP!

2回目集計

（アトラス・ケイブ／1998年）

**キャラ別集計開始！
今回も稼ぎ頭は「美作　いろり」**

全面クリア時に残ハート、残バリアなどのボーナスがあるために、ノーミス、ノーボムでのクリアが要求されます。大きく点数を左右するパワーショットでの倍率掛けも、早くも相当煮詰まってきているようです。倍率の継続時間をいかに引き延ばし、敵を16倍で破壊できるかが勝負。

また、せこい稼ぎのようで、実は重要なパワーショットをボスの部品に散らすようにして少しずつ撃つ撃ち込み点稼ぎですが、時間がかかる分危険な弾避けを強いられるのがつらいところでしょうか。

ちなみに、今回の一番人気はJ-B 5th、3000万点以上のプレイヤーが4人の激戦でした。

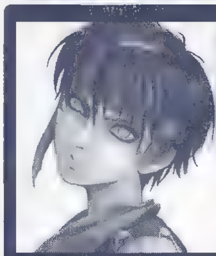


**相模 祐介**

**29,756,250**

☆CAT'S-マサル

個人申請ゲームハート（愛知）



**J-B 5th**

**32,498,530**

HKK-ホゲ氏

タウンスポットプレイランド（大阪）



**美作 いろり**

**34,628,840**

HKK㊐-AKN㊕-あなる㊗

アイリン夢空間（岐阜）

1回目集計

（サクセス／1998年）

**13,462,350**

G.M.C.機械T・H ㋮

モンキーハウス本館（福岡）

**黒玉5万点命**

コットン2に続きサクセスが世に送り出した戦車シューティング。砲塔をうまく回転させ、敵を倒し進んでいく。

ボス敵などでタイムがカウントされていて、速く敵を倒すことによりタイムボーナスを獲得できる。ボンバーうまくを使い、敵を速攻で倒していくといいようだ。また5万点のアイテムは当然多く回収したいところ。

今回の集計では2位に約100万点の差をつけて、T・H氏がトップに輝いた。

## OLD GAME HI-SCORE CLOSE UP!

（アトラス／1996年）

**キララ**

**46,541,400**

1.2.3.面超のび。
NCP-ねこん

扇ヶ丘レジャーセンター（石川）

**最終スコアへの執念、
ねこん氏再び**

連鎖パターン次第で大きく点数が変わるこのゲーム。おはじきのように敵にはじかれていき、宝石にかわっていく様は非常に壮観。

スコアネームから察するに、前半面のパターンが進化したようですが、なかなか一度やめてしまったゲームを再び研究し、ハイスコアを狙うことは容易なことではありません。プレイヤーの同ゲームへの執念を感じるのは筆者だけではないでしょう。

今までの最高得点キャラはクララでしたが、今回のスコアでキララが抜け出ました。
勢いにのるねこん氏が他のキャラも更新してくるかどうか、今後も注目していきましょう。

# 君こそゲーメスト！

| 集計 | ゲーム | 部門 | 記録 | ネーム | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|
| 3回目集計 | セガラリー2 | 初級 | 2' 40" 61 | MSO−おーさま(爆) | 個人申請プレイスポットウイング(広島) |
| | | 中級 | 2' 55" 86 | G.I.C 群馬中級委員会 | モンテカルロ(群馬) |
| | | 上級 | 2' 45" 44 | NDC(爆) | 東京レジャーランド小岩店(東京) |
| 4回目集計 | アームドポリスバトライダー バージョンB | | 22,411,890 (上級コース) | LAOS−長田仙人 | えの木朝倉店(高知) |
| | メタルスラッグ2 | | 8,108,720 | 花咲幼稚園桃組 ももぞのあおい⑤(才) | 個人申請ゲームイン セブンアイランド(神奈川) |
| | ぽっぷんぽっぷ | 対戦 | 661,500 | ゼルナム族1号 拓銀1円売り気配 | モンキーハウス本館(福岡) |
| | エアガイツ | スコア | 118,070 (使用キャラ:李 書文) | あらほれまぁ 拓 | GAME'S WiLL(京都) |
| | | タイム | 3' 33" 93 (使用キャラ:ティファ) | EGC−(神)の人STR (まるじん)○ | 荏原ゲームコーナー(東京) |
| | パズルボブル4 | パズル | 419,716,660 (Wコース) | FEV−EX.(た) | 個人申請タイトーイン002 スタジアム(大阪) |
| | | 対戦 | 52,716,490 | | 個人申請ジョイランドタイトー天六店(大阪) |
| | バトルトライスト | 旧Ver. | 291,200 (使用キャラ:バイツ) | 死の宣告をくらった(機)(チ)(外)KMM(ぼ) | ゲームプラザ白山(熊本) |
| | サイヴァーン | | 27,455,480 (使用キャラ:フェリオス) | G.M.C.機械T・H(ぼ) | モンキーハウス本館(福岡) |
| | 電車でGO！2 高速編 | ほくほく線 | 286.5km | 無免許運転士 NID | G'−Model荻窪店(東京) |
| | ソーラーアサルトリバイズド | | 1,881,300 (ロードブリティシュ) | ついに中野区民 KOU(ニセ)(か) | トライアミューズメントタワー(東京) |
| | ハイパーオリンピックinナガノ | リュージュ | 34" 279 | LKR | JOGO江古田店(東京) |
| | | スーパーG | 1' 11" 40 | | |
| | | スピードスケート1500m | 1' 28" 50 | | |
| | | スピードスケート500m | 28" 90 | えび | |
| | | アルペンスキーGスラローム | 1' 10" 07 | Horizon Seeker | |
| 5回目集計 | レーシングジャム | 初級 | 1' 56" 357 | ☆CAT'S−AKN−リリアン(ま) | アイリン夢空間(岐阜) |
| | | 中級 | 1' 51" 285 | LAC−HERO | ハイテクエンタテインメント アーサー(長野) |
| | | 上級 | 2' 06" 857 | | |
| | | 最上級 | 2' 09" 821 | | |
| | ブレイジングスター | DINO135 | 63,357,810 | SGL−SAKI(ABC) | 個人申請ゲームインサム競東口店(埼玉) |
| | プチカラット | うでだめし かんたん | 3,535,370 | YKP−(猫)(耳)−ビートミヤマ 夏コミ落選 | トライアミューズメントタワー(東京) |
| | | うでだめし ふつう | 19,318,970 | TBR−プチカラットを世に知らしめる会 | TILT神保町(東京) |
| | 侍魂 | | 978,460 (使用キャラ:覇王丸) | ITK−カンタロー | タウンスポットプレイランド(大阪) |
| | ライデンファイターズ2 | スレイブ(フェアリー) | 121,230,990 | XRX−いしはらくん | GAME'S WiLL(京都) |
| | ル・マン24 | スプリントサーキット | 3' 11" 71 | TKO@某政大(臭)(煩)(悩) | 個人申請ハイテクランドセガ小仙波店(埼玉) |
| | Gダライアス | ミュー | 35,943,540 | ネットIKASU! $T^3$−WIZ | トライアミューズメントタワー(東京) |
| | | ニュー | 38,838,860 | $T^3$−K.K (杉浦パワーなし) | 個人申請レタス702(北海道) |
| | | オミクロン | 54,530,780 | 職場復帰−(善) | トライアミューズメントタワー(東京) |

| 集計 | ゲーム | 部門 | 記録 | ネーム | 店名 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1回目集計 | テクモワールドカップサッカー'98 | | 64得点 | MANABEKKO | ゲーマーズハウスガンマ(大阪) |
| | ネオジオカップ'98 | | ＋22 | JAG−DMC(哲) 折口君と呼ばないで！ | 荏原ゲームコーナー(東京) |
| | ステッガー1 | | 3,812,500 | ばななイカス！ | トライアミューズメントタワー(東京) |
| 2回目集計 | 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム | テムジン | 3' 50" 47 | そしがやーズP.S | 個人申請遊ingポイントセオラ(滋賀) |
| | | ライデン | 2' 47" 83 | HEK−417 | プレイランドエフワン(宮城) |
| | | グリスボック | 3' 31" 35 | | |
| | | アファームド・ザ・バトラー | 2' 11" 72 | | |
| | | アファームド・ザ・ストライカー | 4' 35" 95 | 386R | |
| | | サイファー | 4' 31" 39 | HEK−417 | |
| | | フェイイェン・ザ・ナイト | 2' 44" 25 | オリジナルフェイイェンは俺のものY.S | |
| | | バルバドス | 3' 10" 18 | HEK−417 | |
| | | ドルドレイ | 3' 11" 66 | EGC−MIS(由)(コンパネ叩くなバカ)◎ | 荏原ゲームコーナー(東京) |
| | | スペシネフ | 2' 59" 33 | EGC−MIS(由)(まるゆ)○ | |
| | | エンジェラン | 2' 53" 20 | ジョニ〜 | プレイランドエフワン(宮城) |
| | ストリートファイターEX2 | ハヤテ | 2,127,900 | | ゲームコーナーフジ(東京) |
| | | シャロン | 1,999,800 | ロリ以外の女キャラ使うとジンマシンが(局)長 | サブカルチュア(福岡) |
| | | リュウ | 2,659,700 | ザ☆キラートマト | JOGO江古田店(東京) |
| | | ケン | 2,124,900 | 三島　京 | ゲームコーナーフジ(東京) |
| | | 春麗 | 2,077,400 | ☆CAT'S−BNP−AKN−きみちゃん | アイリン夢空間(岐阜) |
| | | ガイル | 1,849,700 | KHJ | コスミックプラザABC(大阪) |
| | | ほくと | 1,934,600 | GSM−(亀) | 東京レジャーランド小岩店(東京) |
| | | ザンギエフ | 2,196,100 | G・CRUSH−MYU | アイリン夢空間(岐阜) |
| | | D.ダーク | 2,039,100 | G・CRUSH−CYA | |
| | | スカロマニア | 1,729,700 | G・CRUSH−VMA | |
| | | C.ジャック | 1,979,800 | GSM−つる | ゲームコーナーフジ(東京) |
| | | バルログ | 2,036,200 | Z・O・O | 個人申請遊ingポイントセオラ(滋賀) |
| | | ブランカ | 1,861,500 | ザ☆キラートマト | JOGO江古田店(東京) |
| | | ダルシム | 1,879,500 | 魔B党−おしょう | トミームナコ(群馬) |
| | ファイティングバイパーズ2 | | 1' 28" 87 (使用キャラ:バン) | G'z HID | ホワイトハウス箱崎店(福岡) |
| | スターグラディエイター2 | タイム | 1' 56" 00 (使用キャラ:ゲレルト) | 允彦 | ファンタジーゾーン夢らんど(北海道) |
| | | スコア | 338,900 (使用キャラ:レイン) | 魔B党−おしょう | モンテカルロ(群馬) |

## ハイスコア講評

今回はテクモワールドカップ'98から。合計得点での集計です。スーパープレイを使った、素早い得点パターンを作成するのが決め手でしょうか。

次もサッカーゲームのネオジオサッカー'98です。こちらのほうは、総合得点から失点数を引いた数字での集計です。シュートをガンガン狙っていくと、いいそうです。

次は韓国製縦スクロールシューティングゲーム、ステッガー1です。日本版はビスコが発売元になっています。自機のため撃ち、オプションのショット、そしてボンバーでの攻撃では撃ち込み点が入らない謎のゲームです。当然オプションを取らずに進んだほうが点数は高くなるようです。

今回からキャラ別集計開始の電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラムは、ごらんの通りプレイランドエフワンが強さを見せつけました。敵の動きによってタイムが左右されるのは、我慢しかないのか？

次も今回からキャラ別集計開始となる、ストリートファイターEX2です。キャラによってエクセルを使うもの、スーパーコンボをつなげるものとさまざまですが、なるべくコンボ数を多くしてコンボ点で稼ぐのはどのキャラも同じです。またリュウの点数が飛び抜けて高くなっていますが、これは乱入キャラのカイリ出現によるものです。カイリを倒した後、コンプリートボーナスが最高8万点まで上がるので、出現さえすれば勝ったも同然でしょうか。しかしまじめに稼ぐ気を無くさせ

# 君こそゲーメスト!

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ナムコクラッシックコレクションVol.1 | ゼビウスアレンジ | 6,788,930 | 夏コミは、金曜東地区リー35a/(め) | JOGO江古田店(東京) |
| セガラリーチャンピオンシップ | 初級 | 2' 42"13 | K.O(爆) | 個人申請カラオケ&ゲームPiA(愛知) |
| もうぢゃ | 対戦もうぢゃ | 5,088,470 | SAS−NGP−ANP | 電脳空間遊ing(山梨) |
| ぷにっきいず | | 889,550 | SAS−NGP−ANP | 電脳空間遊ing(山梨) |
| スターグラディエイター | サターン | 1' 27"88 | G.M.C.機械T·H(ほ) | モンキーハウス本館(福岡) |
| サイキックフォース | ウェンディ | 2' 49"30 | 由太郎 | 個人申請YOU&YOU大久保(千葉) |
| | エミリオ | 2' 25"70 | 緋刀流·ケンチャン | |
| ザ·グレイト·ラグタイムショー | | 4,354,850 | ザ·YMN | 個人申請ポールポジション(千葉) |
| 19XX | ライトニング | 19,734,900 | ☆CAT'S−マサル | 個人申請ゲームハート(愛知) |
| アルティメットエコロジー | 連なし | 2,440,700 | マイルスマイラー同盟ZAC−Ristar | トライアミューズメントタワー(東京) |
| ナックルヘッズ | クリスティン·ミャオ | 1,563,300 | G.M.C.機械T·H(ほ) | モンキーハウス本館(福岡) |
| ソニックウイングス3 | コフル&リヴァー.N.ホワイト卿 | 3,437,500 | ☆CAT'S−広末 涼子♡ | アイリン夢空間(岐阜) |
| ポトポト | | 5' 10"42 | WZH | GAME'S MILK(京都) |
| 豪血寺一族2 | 才蔵 | 5,151,600 | HKK(臭)−AKN(声)−援助肛際−あなる(尻) | アイリン夢空間(岐阜) |
| | 礼児 | 4,531,900 | | |
| | お梅 | 4,896,000 | | |
| | 干滋 | 4,467,500 | | |
| | 金田郎 | 5,027,400 | | |
| 富士山バスター | 将軍 | 1,389,400 | 冷たい指で背中を抱き締めてみる(バ)(コ)(風) | 個人申請ジャックアンドベティ日吉店(神奈川) |
| | さむらい | 1,849,300 | ゲーセン魔人(Y.O) | ゲームコーナーフジ(東京) |
| レゾン | | 690,600 | 新しい夢がきっと私の背中押すから(バ)(コ)(風) | 個人申請ジャックアンドベティ日吉店(神奈川) |
| ガンバード | ヤンニャン | 2,175,100 | Y.S.(海) | プレイランドエフワン(宮城) |
| | バルナス | 2,258,800 | J.G.K−ALL(副) | ゲーム倶楽部大船店(神奈川) |
| | マリオン | 2,171,900 | TAD | プレイシティキャロット松本店(長野) |
| ロストワールド | NEW Ver. | 8,657,600 | KOH | 個人申請サンゲーム岡山(岡山) |
| ダイナマイトダックス | | 4,346,660 | MSO−10−LIE | 個人申請バリティビット(東京) |
| テラフォース | | 1,852,500 | テラフォース友の会との仕様−Ⓣ | GAME'S MILK(京都) |
| **1998.7.30号(No.229)の訂正** | | | | |
| ヴァンパイアセイヴァー | バレッタ | 1,929,900 | ☆CAT'S−HKK−AKN−(右) | アイリン夢空間(岐阜) |
| スターグラディエイター2 | スコア | 332,500 | まさかカンストとかないよね⑨(眼) | AMファクトリータイムマシン(東京) |
| **1998.6.30号(No.226)の訂正** | | | | |
| レーシングジャム | | 1' 58"035(初級) | ☆CAT'S−リリアン | アイリン夢空間(岐阜) |
| **1998.5.30/6.15号(No224)の訂正** | | | | |
| レーシングジャム | | 1' 58"678(初級) | KEN−2 ☆CAT'S−リリアン | 2店にて同タイム |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ストライカーズ1945Ⅱ | フライングパンケーキ | 3,121,100 | 悶絶戦隊ソチンマンソチンブルー | プレイランドエフワン(宮城) |
| | ライトニング | 2,855,800 | BANRI | 個人申請DLLパロ倉敷店(岡山) |
| | 震電 | 2,966,800 | 中野 龍三 | AMファクトリータイムマシン(東京) |
| | モスキート | 2,985,500 | G.F店員 | 個人申請AMランドケンタゴン(東京) |
| ストリートファイターⅢセカンドインパクト | オロ | 9,264,700 | L2A−GYO | GAME'S WiLL(京都) |
| | リュウ | 7,967,200 | DIL(乗) | |
| | ヤン | 7,608,100 | LeafF·C NO5281フォレス党(副) | モンキーハウス本館(福岡) |
| | ユリアン | 9,999,900 | ヅガ夫 | GAME'S WiLL(京都) |
| ソルディバイド | カシュオン | 5,438,700 | (改)おさる | プレイシティキャロット松本店(長野) |
| | ヴォーグ | 5,297,100 | | |
| | ティオラ | 5,247,100 | | |
| スタースイープ | ストーリーモード | 1' 43"1 | G.M.C.機械T·H(ほ) | モンキーハウス本館(福岡) |
| ヴァンパイアセイヴァー | ジェダ | 1,577,200 | ☆CAT'S−HKK−AKN−とき坊(悪)(尻) | アイリン夢空間(岐阜) |
| | バレッタ | 1,980,800 | ☆CAT'S−HKK−AKN−(右) | |
| | ガロン | 1,960,700 | G·CRUSH−白ブロン | |
| | ビシャモン | 1,579,800 | HKK(臭)−AKN(声)−援助肛際−あなる(尻) | |
| | レイレイ | 2,185,600 | ☆CAT'S−BNP−AKN−きみちゃん | |
| バトルサーキット | イエロービースト | 58,845,100 | じゃーず=かぶこまー | パリオ(広島) |
| スカッドレースニューバージョン | 中級 | 2' 25"68 | AKI | 個人申請ゲームプラザミッキー(愛知) |
| スカッドレース | 上級 | 2' 30"92 | YAP(爆)隊員(欽) | ハイテクエンタテインメントアーサー 長野) |
| ブレイカーズ | | 18,284,300 | ZZZ | 個人申請レタス702(北海道) |
| わくわく7 | アリーナ | 46,379,500 | あぶそぅぶ(ペ) | プレイランドエフワン(宮城) |
| | ポリタンクZ | 24,832,900 | フォレス党 飼育当番ジャスティスメン | |
| 戦国ブレード | アイン | 2,219,900 | HYAKU−HKK会長UGF | 個人申請プレイスポットすーるぽん(東京) |
| バトルガレッガ | チッタ | 15,406,180 | T³−吉村(よ) | ゲームプラザヴィクトリア(北海道) |
| | ボーンナム | 16,602,590 | T³−(よ)かビッチ吉村 | 個人申請レタス702(北海道) |
| ストリートファイターⅢ | リュウ | 5,497,500 | PYO(Vol.22) | タイトーイン町田(東京) |
| | ケン | 5,772,200 | PYO(赤いハイヒール) | |
| | ショーン | 5,674,400 | PYO(赤いミニスカ) | |
| | ダッドリー | 4,435,000 | PYO(青いネクタイ) | |
| | オロ | 6,755,000 | CYR−KSL−WARRIOR | |
| バーチャファイター3tb | | 1' 32"75(ノーマルモード、カゲ使用) | SAS−NGP−ANP | 電脳空間遊ing(山梨) |
| トップスケーター | イージー | 1,724,219 | クハ 72! | 個人申請池袋GIGO(東京) |
| | ハード | 1,555,319 | | |

るこういったフィーチャーの存在は、プレイヤーのやる気をそいでいるだけのような気がします。

今回若干申請もあったシャドウガイスト、ガルダ、七瀬、カイリの集計は次回から開始の予定です。

スターグラディエイター2はタイム部門の使用キャラがゲレルトに変わっています。なにか新しい発見があったのでしょうか。

エアガイツのタイム部門も使用キャラがティファに変わっての大幅な更新。度肝を抜かれたプレイヤーも多いのではないでしょうか。

サイヴァーンはバニッシュを使って1万点勲章を取るのと、ボスで粘って破壊可能な青弾を壊しまくる勝負。バニッシュが足りない場所では残機を潰して、バニッシュゲージを補充するそうです。

ストリートファイターⅢセカンドインパクトはユリアンがカンスト。おめでとうございます。

ソルディバイドは(改)おさる氏が全キャラ制覇を達成。

ブレイカーズのスコアは前回の集計分のものなのですが、こちらの手違いで掲載が今回に延びてしまいました。ご迷惑をおかけしたことをお詫びします。

根強い人気のガンバードは今回は3キャラが更新されました。不思議なことに全キャラの中で、鉄だけが長い間更新されていません。

●訂正

ヴァンパイアセイヴァーのバレッタは点数の誤植です。

スターグラディエイター2とレーシングジャムはこのスコアがトップになります。

ご迷惑をおかけしました。

6月21日現在

# めざせハイスコア!!

夏本番！「めざせハイスコ!!」プラス「狙うぞハイスコ!! 2」合わせて150店舗！長期休暇を利用して全国行脚に出かけよう！

## 今市ゲームセンター ☆=0 (14)
栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | リアルバウト餓狼伝説2(マイ) | 1,332,500 | SiS TIR 店長? | 1c ALL |
| 2 | リアルバウト餓狼伝説2(タンフールー) | 1,317,100 | SIS−TIR チーフ? | 1c ALL |
| 3 | リアルバウト餓狼伝説2(ボブ) | 1,311,100 | SiS−TIR | 1c ALL |
| 4 | リアルバウト餓狼伝説2(ダックキング) | 1,291,400 | SAL−HAKⓔ | 1c ALL |
| 5 | リアルバウト餓狼伝説2(キム) | 1,277,500 | NGE−MER タクシードライバー? | 1c ALL |
| 6 | リアルバウト餓狼伝説2(チンシンザン) | 1,230,200 | SiS−TIR | 1c ALL |
| 7 | リアルバウト餓狼伝説2(ローレンス) | 1,217,300 | SiS−TIR | 1c ALL |
| 8 | エスプレイド(相模祐介) | 20,264,960 | SAL−HAKⓒ | 1c ALL 残2 |
| 9 | バトライダーVer.B | 10,678,490 | SAL−HAKⓔ | 1c R−8 ラスボス ミヤモト |
| 10 | 上海III | 106,300 | AHO−AHOマン | 1c ALL |

## コスモランド ☆=0 (5)
茨城県鹿嶋市宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイディアントシルバーガン(ステージ2) | 7,344,590 | EASY | ALL |
| 2 | エスプレイド | 23,460,800 | Y.K | ALL |
| 3 | エスプレイド | 23,636,000 | Y.K | ALL |
| 4 | エスプレイド | 25,890,830 | Y.K | ALL |
| 5 | Gダライアス(λゾーン) | 29,976,940 | EASY | ALL |
| 6 | Gダライアス(μゾーン) | 31,894,800 | EASY | ALL |
| 7 | Gダライアス(νゾーン) | 36,758,090 | EASY | ALL |
| 8 | Gダライアス(ξゾーン) | 32,666,180 | EASY | ALL |
| 9 | Gダライアス(οゾーン) | 51,381,280 | EASY | ALL |
| 10 | ストリートファイターEX2(ハヤテ) | 1,951,900 | EASY | ALL |

## プレイランドエフワン ☆=12 (58)
宮城県仙台市青葉区中央2−6−6タベイビルB1 ☎(022)261−5782

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | バーチャロンオラトリオタングラム(アファームド・B) | 2'11"72 | HEK−417 | ALL |
| ☆ | バーチャロンオラトリオタングラム(ライデン) | 2'47"83 | 386R | ALL |
| ☆ | バーチャロンオラトリオタングラム(フェイイェン) | 2'44"25 | オリジナルフェイイェンは俺の物 Y.S | ALL |
| ☆ | バーチャロンオラトリオタングラム(エンジェラン) | 2'53"20 | ジョニー | ALL |
| 5 | バーチャロンオラトリオタングラム(ドルドレイ) | 3'14"56 | HEK 417 | ALL |
| 6 | ストライカーズ1945II(震電) | 2,914,100 | まにょーん本に㊙さんがいなくて残念 琴音 | ALL ㊙ 残×1 B×1 |
| ★ | ストライカーズ1945II(パンケーキ) | 3,121,100 | 悶絶戦隊ソチンマン ソチンブルー | ALL ㊙ 10 残×3 B×8 |
| ★ | わくわく7(アリーナ) | 46,379,500 | あぶそぅぶ㊙ | ALL㊙ ㊙ ㊙ お前の後はオノのモノ |
| ★ | わくわく7(ポリタンクZ) | 24,832,900 | フォレス党 飼育当番ジャスティスメン | ALL ㊙ ㊙ オマム□大〜好き |
| ★ | ガンバード(ヤンニャン) | 2,175,100 | Y.S.㊙ | ALL ㊙ |

## ゲームプラザヴィクトリア ☆=0 (53)
北海道札幌市南区澄川4条3−3−11 ☎(011)813−6025

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バトライダーver.B | 14,642,620 | VHA | ALL |
| 2 | ストリートファイターEXII(シャロン) | 1,745,500 | VHA | ALL |
| 3 | リアルバウト餓狼伝説2(山崎) | 1,336,500 | BAD | ALL アルフ有 |
| 4 | リアルバウト餓狼伝説2(アンディ) | 1,335,200 | BOWIE | ALL アルノミス |
| 5 | リアルバウト餓狼伝説2(ジョー東) | 1,328,900 | BAD | ALL アルフ有 |
| 6 | ストライカーズ1945II(フライングパンケーキ) | 1,375,900 | ザ ビッグマン | 2−1 |
| ★ | バトルガレッガ(チッタ) | 15,406,180 | T! 吉村㊙ | ALL 5面1052万 |
| 8 | バトルガレッガ(ボーンナム) | 16,510,050 | 5ボス勲章落ち㊙㊙がっかりだ。 | ALL 5面1150万 |
| 9 | ウイッツ | 7,530 | フール | 1面 |
| 10 | | | | |

## ギャレッソ津田沼店 ☆=1 (53)
千葉県船橋市前原西2−15−16酒井ビル ☎(0474)74−4761

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターEX2(クラッカージャック) | 1,513,200 | 空席指定君 | ALL |
| 2 | ガーディアンフォース | 7,633,340 | バグってシャーシー | STAGE−E |
| 3 | ストライカーズ1945II(ライトニング) | 1,184,600 | 井上社長× って何ですか?ナツなそくん | 1−8 |
| 4 | ライデンファイターズ2(エイジスIV) | 6,721,750 | 居原 ひとし | 3面 |
| 5 | ライデンファイターズ2(ERASER) | 8,186,530 | うまくなんなーい | 4面 |
| 6 | Gダライアス(ミュー) | 30,957,690 | かね○ん | ALL |
| 7 | Gダライアス(クシー) | 32,441,120 | かねご | ALL |
| 8 | バトルガレッガ(ボーンナム) | 15,677,970 | コーヒ こました 井 コーヒー師匠 ㊙㊙ 上 | ALL |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## モンテカルロ ☆=6 (31)
群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(027)323−2361

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | セガラリー2(中級) | 2'55"86 | GIC 群馬中級委員会 | STRATOS MT いいかんじ♡ |
| 2 | セガラリー2(上級) | 2'46"81 | xiv G.I.C会員 | PEUGEOT MT |
| 3 | セガラリー2(チャンピオンシップ) | 4'00"17 | xv GIC会員 | PEUGEOT MT 超上手です。 |
| 4 | レイディアントシルバーガン(2面コース) | 15,207,620 | HLC−SOL | 1c ALL 残×3 |
| 5 | レイディアントシルバーガン(4面コース) | 13,263,940 | 魔B党−おしょう | 1c ALL |
| ☆ | スターグラディエイター2(スコア) | 338,900 | 魔B党−おしょう | 1c ALL レイン |
| 7 | タイムクライシス2 | 1,268,330 | カッパピアプールオープンさてな! HT | 1c ALL キース マーティン |
| 8 | パズルボブル4(ひとりで対戦) | 46,913,880 | G112連敗中!! 魔B党 BARU | 1c ALL ふつう |
| 9 | ストリートファイターEX2(スカロマニア) | 1,683,800 | 魔B党−おしょう | 1c ALL |
| 10 | パニックパーク(胡のジョーズパニック) | 1657m | 魔B党−おしょう | |

## NTK ☆=2 (22)
北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33−2271

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターEX2 | 1,820,800 | TIS | リュウ ALL |
| 2 | ストリートファイターEX2 | 1,669,200 | ハゲ | シャロン ALL |
| 3 | ストリートファイターEX2 | 1,574,900 | TIS | ブランカ ALL |
| 4 | ストリートファイターEX2 | 1,494,400 | もりとー | ハヤテ ALL |
| 5 | ストリートファイターEX2 | 1,487,600 | KAN | チュンリー ALL |
| 6 | ストリートファイターEX2 | 1,441,600 | まなぶ− | ホクト ALL |
| 7 | ストリートファイターEX2 | 1,432,500 | じょい | ケン ALL |
| 8 | リアルバウト餓狼伝説2 | 858,700 | まなぶ− | ジョー東 ALL |
| 9 | リアルバウト餓狼伝説2 | 1,288,200 | A・H | リー ALL |
| 10 | | | | |

## 八千代プレイランドカーニバル ☆=1 (160)
千葉県八千代市八千代台東1−6−17 ☎(0474)85−2235

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | オフビートレーサー(チャンピオンシップ) | 3'13"54 | F・T | ALL ブルドーザーAT |
| 2 | ストリートファイターEX2(ザンギエフ) | 1,552,000 | Y.I | ALL |
| 3 | ストリートファイターEX2(ケン) | 1,946,600 | AGO | ALL |
| 4 | ストリートファイターEX2(リュウ) | 1,684,000 | CSL | ALL |
| 5 | ストリートファイターEX2(C.ジャック) | 1,408,600 | AGO | ALL |
| 6 | ストリートファイターEX2(カイリ) | 1,391,800 | AGO | ALL |
| 7 | ストリートファイターEX2(ブランカ) | 1,280,200 | AGO | ALL |
| 8 | ストリートファイターEX2(ダルシム) | 1,096,300 | AGO | ALL |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## トミームナコ ☆=1 (27)
群馬県高崎市本町3−69 ☎(027)325−2906

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイディアントシルバーガン | 19,061,580 | ECM−SSI−S.I | ALL ㊙ 残×2 STAGE4 |
| 2 | ストリートファイターEX2(ハヤテ) | 2,021,300 | 魔B党−おしょう | ALL CPU乱入×1 |
| 3 | ストリートファイターEX2(ケン) | 1,986,100 | 魔B党−おしょう | ALL CPU乱入×1 |
| 4 | ストリートファイターEX2(ドクトリンダーク) | 1,978,300 | 魔B党−おしょう | ALL CPU乱入×1 |
| 5 | ストリートファイターEX2(春麗) | 1,934,500 | 魔B党−おしょう | ALL CPU乱入×1 |
| 6 | ストリートファイターEX2(ブランカ) | 1,857,800 | 魔B党−おしょう | ALL CPU乱入×1 |
| 7 | ストリートファイターEX2(ガイル) | 1,834,000 | 魔B党−おしょう | ALL CPU乱入×1 |
| ☆ | ストリートファイターEX2(ダルシム) | 1,879,500 | 魔B党−おしょう | ALL CPU乱入×1 |
| 9 | ストリートファイターEX2(ザンギエフ) | 1,777,200 | 魔B党−おしょう | ALL CPU乱入×1 |
| 10 | ストリートファイターEX2(C.ジャック) | 1,751,800 | 魔B党−おしょう | ALL CPU乱入×1 |

## ファンタジーゾーン夢らんど ☆=2 (2)
北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F ☎(0166)53−5332

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | スターグラディエイター2(ゲレルト・タイム) | 1'56"00 | 允彦 | ALL |
| 2 | ストリートファイターEX2(ケン) | 1,814,200 | 大井さんいつ帰ってくる? ㊙ | ALL |
| 3 | ストリートファイターEX2(春麗) | 1,594,300 | 舞chan's1号 | ALL |
| 4 | ストリートファイターEX2(バルログ) | 1,524,700 | 流派東方全敗ベケ(TSK) | ALL |
| 5 | ストリートファイターEX2(ハヤテ) | 1,632,600 | シューティングぜんぜん入荷しないです | ALL |
| 6 | ストリートファイターEX2(D.ダーク) | 1,569,400 | 終わってます | ALL |
| 7 | ストリートファイターEX2(シャロン) | 1,619,800 | ㊙ | ALL |
| 8 | ストリートファイターEX2(リュウ) | 1,588,600 | ㊙ | ALL |
| 9 | バトルガレッガ(ボーンナム) | 16,228,440 | T3−㊙かピッチ吉村 shadow復活希望 | ALL 勲章落ち |
| 10 | ときめきメモリアル対戦ぱずるだま | 1,702,300 | M・K | ALL 早乙女 優美 |

## ゲームコーナーヤングパレス ☆=1 (28)
千葉県鴨川市横渚884−6 ☎(0470)93−6431

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターEX2(ケン) | 2,081,500 | AES ニッシー西 | ALL ㊙付 |
| 2 | ストリートファイターEX2(ハヤテ) | 1,886,700 | AES−茶柱 | ALL ㊙付 |
| 3 | ストリートファイターEX2(ザンギエフ) | 1,740,500 | FERC−KEDS | ALL ㊙付 |
| 4 | ストリートファイターEX2(シャロン) | 1,936,200 | AES−NAD | ALL ㊙付 |
| 5 | ストリートファイターEX2(バルログ) | 1,727,900 | HARD−ToRA | ALL ㊙付 |
| 6 | 怒首領蜂 | 156,855,000 | HARD−ToRA | Aタイプ |
| 7 | レイディアントシルバーガン | 8,270,970 | Atimg−AB平 | ALL ルート2 |
| 8 | レイディアントシルバーガン | 11,661,210 | Atimg−NAD | ALL ルート4 |
| 9 | ストリートファイターEX2(ガイル) | 1,653,000 | 七五三 | ALL ㊙付 |
| 10 | ストリートファイターEX2 | 1,871,600 | AES−茶柱 | ガルダ ALL |

## プレイシティキャロット二荒店 ☆=0 (23)
栃木県宇都宮市二荒町9−4渋田ビル1F ☎(028)634−0611

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | タイムクライシスII(赤・キース) | 994,630 | NOT−A | 14'31"98 ALL ☆ |
| 2 | タイムクライシスII(青・ロバート) | 883,590 | NOT−A | 14'51"33 ALL ☆ |
| 3 | エアガイツ(ジャンゴ) | 4'59"37 | NOT−A | 1c 11R |
| 4 | Gダライアス(ラムダ) | 29,958,360 | IRD−KNM | 1c ALL 2P ㊙ 1面15落ち |
| 5 | 月華の剣士(雪) | 1,178,400 | ぱるぱるぱるう | 1c ALL 技 |
| 6 | ストリートファイターIII 2nd(ユリアン) | 2,826,400 | KSG | 2P |
| 7 | ストリートファイターIII 2nd(リュウ) | 3,693,000 | 宇宙人タイプN | 2P |
| 8 | ストリートファイターIII 2nd(アレックス) | 2,126,800 | ふらふらたろう | 2P |
| 9 | パズルボブル3(ふつうZ) | 4,096,230 | へろへろ | 1c ALL |
| 10 | タイムクライシスII(リンク・2人用) | 1,118,940 | NOT−A&AKI | 13'58"36 ALL ☆☆ |

## ゲームセンタードリーム ☆=4 (46)
宮城県仙台市青葉区中央2−1−17東四ビルB1 ☎(022)224−1046

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | エスプレイド(相模祐介) | 17,208,200 | LFY XYZ 夢+努力=現実 | ALL |
| 2 | エスプレイド(J−B5th) | 19,263,120 | LFY−XYZ (夢の方程式) | ALL |
| 3 | エスプレイド(美作いろり) | 18,886,010 | LFY−XYZ (まみ姉見てる?) | ALL |
| 4 | プライジングスター(DINO246) | 45,707,690 | リアリーティル らぶらぶな人 | 偽ALL 連付 |
| 5 | ストライカーズ1945II(疾風) | 2,884,900 | 再生音域 25Hz−ウーハー将軍 | ALL 連付 残0 B1 |
| 6 | ストライカーズ1945II(モスキート) | 1,878,900 | えっ?上がり?一週? エアガイツ CFS | 2−5 連付 |
| 7 | サイヴァーン(3号機) | 25,729,500 | CFK−RIO | ALL 連付 |
| 8 | 上海III | 106,000 | FEMC−和泉 | ALL |
| 9 | レイストーム(R−GRAY1) | 14,508,050 | いまだ低迷T.S.髙貫人 狼郷高低差無視 | ALL 5機設定 |
| 10 | | | | |

## 荏原ゲームコーナー ☆＝5 (428)
東京都品川区旗の台３－12－３J･BOX内１F ☎(03)3781－4359

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ネオシオカップ'98<br>(ワールドトーナメント) | +22 | JAG－DMC㊣<br>折口君と呼ばないで・ | ALLティシュップ使用<br>同点㊤、TERし |
| ☆ | バーチャロンオラトリオタングラム<br>(スパシネフ) | 2'59"33 | EGC－MIS㊞<br>(まるゆ)○ | ALLあと15秒 |
| 3 | バーチャロンオラトリオタングラム<br>(エンジェラン) | 3'23"02 | EGC－MIS㊞<br>(まるさる)× | ALLあと1 5秒 |
| ☆ | バーチャロンオラトリオタングラム<br>(ドルドレイ) | 3'11"66 | EGC－MIS㊞(コンパネ叩くなバカ) | ALLライデン33秒 |
| 5 | バーチャロンオラトリオタングラム<br>(バル･バドス) | 3'14"29 | EGC－㊒MKZ<br>(まるがん)○ | ALL |
| 6 | バーチャロンオラトリオタングラム<br>(テムジン) | 4'07"64 | JAG－MIYA氏<br>(みやし)○ | ALL |
| 7 | バーチャロンオラトリオタングラム<br>(フェイ－イェン ザ ナイト | 4'20"20 | JAG MIYA氏<br>(みやうじ)× | ALL |
| ☆ | エアガイツ<br>(タイムアタック ティファ) | 3'33"93 | EGC－㊗の人STR<br>(まるじん)○ | ALL |
| 9 | エアガイツ<br>(スコアアタック･李) | 88,900 | JAG－B･D<br>(びい･でぃ)○(び)) | ALL |
| 10 | ぱっぷんぽっぷ<br>(一人で対戦･やさしい) | 369,000 | ひまつぶし㊗の人<br>(まるそで)× | ALL |

## G'－Model神保町店 ☆＝0 (2)
東京都千代田区神田神保町１－26 1F ☎(03)3293－9349

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | エスプレイド<br>(相模裕介) | 25,136,990 | えみ葉 | ALL |
| 2 | エスプレイド<br>(美作いろり) | 25,414,750 | SDD－HUD－KED | ALL 残3/6 |
| 3 | エスプレイド<br>(JB－5th) | 24,579,690 | ぐっはあ<br>ベルベルッ！ | ALL 残2 6<br>だめすぎ |
| 4 | レイディアント<br>シルバーガン | 8,216,840 | SHI－MON | ALL STAGE2<br>選択 |
| 5 | メタルスラッグ2 | 7,004,960 | TAM毒猿 | ALL |
| 6 | 魚ポコ | 5,012,800 | ECM－ZENJI | ALL |
| 7 | バルトリック | 91,180 | 小田原大五郎 | 2面 |
| 8 | 究極戦隊ダダンダーン | 496,600 | 小田原大五郎 | 最終面、小鉄<br>ゴリラで死亡 |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ソニックビーム松戸店 ☆＝3 (8)
千葉県松戸市松戸1172－1 ☎(047)360－2008

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストライカーズ1945Ⅱ | 3,101,400 | SP,－かて子 | ALL<br>フライングパンケーキ |
| 2 | 怒首領蜂 | 400,509,340 | UUD－TT<br>ALLできません | ヒバチ<br>B－SHOT |
| 3 | レイディアントシルバーガン | 9,006,320 | MOR－ | とりあえず。 |
| 4 | ガーディアンフォース | 12,316,760 | TWT－<br>ZAC－Ristar | ALL 井上社長×7<br>幹部×1 |
| 5 | ライデンファイターズ2 | 115,524,260 | ダメシューター K･Kあと少しで1.6億 | スレイブALL残×0<br>そろそろキツイです。 |
| 6 | アストラスーパースターズ<br>(スコア) | 39,188,200 | もーちょい<br>かえる堂－ねこ丸 | ステラ ALL<br>全員ヒートアップ |
| 7 | アストラスーパースターズ<br>(タイム) | 6'37"84 | とりあえずキープ<br>かえる堂－ねこ丸 | ステラ ALL<br>全員ヒートアップ |
| 8 | エアガイツ<br>(スコア) | 116,120 | ベルガー"高橋靖典"憲王 | TIFA ALL<br>剣有 次は12万だ |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

# ハイスコア通信 お店から①

●ファンタジーゾーン夢らんど（北海道）
T³・吉村氏、T³・ATS㊙氏、T³・TBC氏、ご来店ありがとうございました。

●プレイランドエフワン（宮城）
ゲーム内容に関して電話にて質問してくる人がいますが、身分を明かさない方には一切の質問にお答えしませんのでご注意ください。
by スコア担当

●トミームナコ（群馬）
この号の頃には、センチJ（PS）が発売しているです。はやく明日香ちゃんと旅行したいなぁ～。あとはスターオーシャンかなっ。アーケードはやっぱりZERO3だよ。もうじき夏休み（もう入ってるかな）ですのでだれか遠征にきてくださいです。
by 穴クラとのまくん

●プレイシティキャロット二荒店（栃木）
8月にソウルキャリバーの大会を行う予定ですので修業しておいてください。
by 二荒キリク

●熊谷ガリバー（埼玉）
相変わらずビートマニアやらオラタンやらが大変盛り上がっています。オラタンは月イチペースで大会を開催してますし、ビートマニアには秘密のボタン付いてますし。ハイスコアのほうも、スコアラーのみなさま方の熱気に支えられ、おかげさまで大変盛り上がっています。これが載る頃にはZERO3やKOF'98で盛り上がっていることでしょう。
by 私生活に盛り上がりを！㋑

●プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
最近シューターが少なくなり、格闘部門が増えてきた巣鴨店。麻雀や女子高生にうつつを抜かさない真面目なスコアラー募集中。さらに最近女性ゲーマー（ノーター？）が増えたので女性がB2階で過ごしやすくなっているので女性客も安心して遊べます。あと、こえー吉田君5000円ありがとう。
by 兄夫

●T－LT神保町店（東京）
・ということで今月申請2つしかありませんでした。かなり寒いです。
・ガレッガー1台消えました。
担当 弟夫

●G'・Model神保町店（東京）
とりあえず「スペースボンバー」でしょう（確定）。みなさまのスコア&好プレイをお待ちしております（笑）。

●荏原ゲームコーナー（東京）
今ごろどこぞのゲーセンが、MIS㊞氏来店ありがとうなんて書いてんだろうなー、と思うとムカムカしてきますね。だってアイツ、おセンチメンタルな理由でウロついてるだけなんだもん。みんな、ダマされちゃイケないぞ！
イカこどもラブリー♡…か？

●ゲームコーナーフジ（東京）
㊙氏、ゲーセン魔人（Y.O）氏、ご来店ありがとうございました。またのご来店を常連一同、心よりお待ちしております。
常連代表 URA㊛

●中央プラザ大泉店（東京）
当店のレトロゲーム
モンスターランド・クォース・ファイヤートラップ・ピンボールアクション・ストリートファイター2X・ガイアポリス・キャデラック恐竜新世紀・クロスソード（NEOGEO）・ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（NEOGEO）が現在入っています。

●Jogo江古田店（東京）
〈上半期 江古田にまつわるエトセトラ〉
・えびの劇的復活。今はぼーず君と同棲中のうえ、兄弟拳奥義の修得に向けて猛特訓中です。
・めぐさん結婚。「時代は人妻」と、逆に火がついた人が約1名ほど。
・386♡フ○イデー事件。「まあ、どうでも」とクールなふりしてるヤツがこれまた約1名ほど。
・E古田スコアラー学院、正式に開講。特にカラオケ学科が大評判（笑）。おいおい、ゲームはどーした！
ま、江古田ってこんなトコっすよ（笑）。ただ今次回のW杯に向けて強化メンバーを募集中です（笑）。みんなドシドシ遊びに来てね！

●P.C立川店（東京）
だいぶ前にも書きましたが、当店のシューティングゲームのラインナップは、レイディアントシルバーガン、エスプレイド、ストライカーズ1945Ⅱ、バトルガレッガ、バトライダー、Gダライアス、レイストーム、レイフォース、ファンタジーゾーン、R・TYPE、グラディウス、グラディウスⅢ、ソルディバイド、ライデンファイターズ2、怒首領蜂、雷電DXの16種類です。なお、ソルディバイドは当面残りそうです。また、毎週金・土曜日はレイストーム、月曜日から木曜日はファンタジーゾーンが入る予定です。さらにティンクルスタースプライツの対戦台もあります。神戸のGAM君来店ありがとう！H・F氏Co壱番10辛達成おめでとう！
by 店員O・K

●AMファクトリータイムマシン（東京）
・ふう、今月も何とかスコアが確保できました。これも、ひとえにスコアラーの方々のおかげ、感謝です。（特に、締切日に頑張ってくれたR・N中野龍三氏、本当に助かりました）
by 善人 マルシゲ

●G'・Model荻窪店（東京）
先月から掲載させていただきました、G'・Model荻窪店です。今年の3月21日にグランドオープンして3カ月を過ぎてようやく落ち着いてきたところです。G'・Model神保町店より広く（スマヌ）オールドものもいろいろそろえております。場所はJR荻窪駅の南口を出て、靴屋、本屋が1Fにあるビルの2Fで、南口出口から見えるビルの階段をのぼってください。徒歩ゼロ分です。
by おやじ

●電脳空間遊ing（山梨）
PC松本のみなさまご来店ありがとうございました。
常連・店員一同

●夢空間ファンタジー（長野）
最近遠征者が来ません。この場を借りて呼んでみましょう。
「おーい！」
by T4・店員!?

## 熊谷ガリバー ☆＝0 (36)
埼玉県熊谷市筑波２－49 熊谷駅前ビル１F･B１ ☎(0485)21－7821

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターEX2 | 1,848,800 | 長浜さん元気？ ㋷ | ALL D.ダーク |
| 2 | ストリートファイターEX2 | 1,801,700 | ブラちゃん元気？ ㋷ | ALL ケン |
| 3 | タイムクライシスⅡ | 1,682,000 | 適当にやったつもりだったんだけどな.Q? | ALL SOLO1P<br>ボーナスエリア×3 |
| 4 | タイムクライシスⅡ | 1,501,010 | あきらめモード<br>いちろう | ALL SOLO2P<br>ボーナスエリア×3 |
| 5 | バーチャロンオラトリオタングラム | 4'24"10 | 熊狩り28号 | ALL グリスボック |
| 6 | Gダライアス | 30,127,950 | ロリ夫&ジュリエット<br>㋯っしゅはムラ² ㋷ | ALL λ<br>㊞ |
| 7 | Gダライアス | 33,610,810 | T³－新入部員 TM<br>(ムッシュ) | ALL ξ<br>㊞ 512なし |
| 8 | Gダライアス | 37,490,490 | VLT－IRD－JK | ALL ν<br>㊞ |
| 9 | セガラリー2 | 4'00"56 | JKR | プジョー MT |
| 10 | USネイビー | 2,245,480 | T³－貧乳部員 TM<br>(マドモアゼル) | ALL 真ん中の奴<br>万引きなし |

## ゲームプラザ・コトブキ ☆＝0 (10)
埼玉県浦和市白幡５－１－28 ☎(048)838－6631

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターEX2<br>(ガイル) | 1,677,600 | フィーフィーちゃん<br>助けて ‥ | ALL |
| 2 | ストリートファイターEX2<br>(春麗) | 1,654,400 | イニシャルDTエイトロン200WR | ALL |
| 3 | ストリートファイターEX2<br>(ケン) | 1,595,600 | ふがく | ALL |
| 4 | ストリートファイターEX2<br>(ハヤテ) | 1,534,900 | 伝説の剣を我が手に‼<br>のび | ALL |
| 5 | ストリートファイターEX2<br>(ドクトリン) | 1,434,600 | 北海道計画が…終 | ALL |
| 6 | ストリートファイターEX2<br>(スカロマニア) | 1,430,300 | SKG | ALL |
| 7 | ストリートファイターEX2<br>(リュウ) | 1,355,000 | ふがく | ALL |
| 8 | リアルバウト餓狼伝説2<br>(ダック) | 1,259,700 | SKG | ALL |
| 9 | Gダライアス<br>(λゾーン) | 29,442,210 | SRT | ALL ㊞ 残×3 |
| 10 | | | | |

## 池袋プレイランドラスベガス ☆＝2 (78)
東京都豊島区西池袋１－22－４ ☎(03)3982－1817

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | メタルスラッグ2 | 7,867,840 | ACE | ALL 捕虜80人 |
| 2 | レイディアントシルバーガン | 8,691,710 | BOX RAY | ALL S－2 |
| 3 | レイディアントシルバーガン | 13,959,430 | TAR | STAGE－1<br>参考スコア |
| 4 | ライデンファイターズ2<br>(スレイブ･フェアリー) | 113,621,080 | 400万落ち ISO | ALL |
| 5 | ストリートファイターEX2<br>(シャロン) | 1,772,600 | MIU | ALL |
| 6 | ストリートファイターⅢ2nd<br>(ゴウキ) | 4,439,700 | H.Tたのぱん | ALL |
| 7 | ストリートファイターEX2<br>(ケン) | 1,705,900 | | ALL |
| 8 | ストリートファイターEX2 | 1,717,100 | | ALL カイリ |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## プレイシティキャロット巣鴨店 ☆＝12 (314)
東京都豊島区巣鴨１－15－１ミヤタビルB１･B２ ☎(03)3943－6735

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アストラスーパースターズ<br>(サカモト) | 58,751,800 | 落ちゲーはイヤ㊕ | ALL 6本落ち |
| 2 | アストラスーパースターズ<br>(ステラ) | 47,245,900 | ムカつくよこれ<br>松っちゃん | ALL P×6 |
| 3 | アストラスーパースターズ<br>(レタス) | 6'11"87 | | ALL |
| 4 | スターグラディエイター2<br>(ライオン) | 2'31"40 | NTSさんのしもべ | ALL |
| ☆ | タイムクライシス2 | 2,059,990 | YSK－GN－与作 | ALL BS×3 |
| 6 | ストリートファイターEX2<br>(ザンギエフ) | 1,723,500 | ISO | ALL 同付 |
| 7 | ファイティングヴァイパーズ2<br>(カーン) | 1'30"07 | まだダメですか？<br>こまつゆ先生？NTS | ALL オールⓈ |
| 8 | パニックパーク<br>(ジョーズパニック) | 840 | KEN | パニックキング |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## G'ーModel荻窪店 ☆=1(1)
東京都杉並区荻窪5-30-12グローリアビル2F ☎(03)3392-8237

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 電車でGO！2（はくたか特級） | 256.6km | 無免許運転士 NID | PROモード100点 エクセレント2回 |
| ☆ | 電車でGO！2（ほくほく上級） | 286.5km | 無免許運転士 NID | PROモード98点 エクセレント4回 |
| 3 | レイディアントシルバーガン（STAGE4） | 13,455,700 | 5Aダメすぎ師匠 VULM-向替士 | ALL あと300万ほしい |
| 4 | エスプレイド（JB 5th） | 11,308,580 | B級シューター 山本 | ラスボス第四形態 |
| 5 | エスプレイド（いろり） | 23,935,980 | 777 | ALL 残×2 ハート3つ |
| 6 | エスプレイド（祐介） | 21,661,790 | 退学岩堀 | ALL 残×2 ハート4つ |
| 7 | ストライカーズ1945Ⅱ（フォッケウルフ） | 1,306,200 | 小倉 | 2-2 ㊙ |
| 8 | リアルバウト餓狼伝説2（シャン=フェイ） | 1,263,100 | Y.S | ALL |
| 9 | ファイナルファイト（コーディー） | 2,588,000 | Toshiaki | ㊙ あと一歩 |
| 10 | テトリス2プラス（パズルモード） | 1,136,110 | 松岡本部長＋ | ALL ラス面4 |

## 東京レジャーランド小岩店 ☆=7(17)
東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎(03)5668-8411

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ビートマニア2nd MIX（エキスパート・テクノ） | 1006-22-3-2 | ALPHA | |
| 2 | ビートマニア2nd MIX（エキスパート クラシック） | 770-38-0-1 | ALPHA | |
| ☆ | ストリートファイターEX2 | 1,934,600 | GSM-㊙ | ALL ほくと使用 |
| 4 | アストラスーパースターズ | 56,462,300 | KOS-KS | ALL マロン使用 |
| 5 | アストラスーパースターズ | 54,123,500 | KOS-GHC | ALL ステラ使用 |
| ☆ | セガラリー2（プラクティス 上級） | 2′45″44 | NDC㊙ | ランサー MT |
| 7 | レーシングジャム（ナイトコース） | 1′58″107 | M O-おちょ | WRX使用 MT |
| 8 | 1941 | 10,631,200 | PAP | ALL 連付 |
| 9 | エリア88 | 1,722,550 | MAS | ALL 連付 トムキャット使用 |
| 10 | | | | |

## タイトーイン町田店 ☆=4(275)
東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターEX2（ケン） | 1,795,300 | TI.T オール㊙（よちがいさがし） | ALL |
| 2 | ストリートファイターEX2（ザンギエフ） | 1,374,300 | 瑪瑠門 | ALL |
| 3 | Gダライアス（νゾーン） | 38,207,710 | QQQ | ALL |
| 4 | ストリートファイターⅢ 2nd（リュウ㊙） | 6,462,100 | ぴるぴる君 | ALL |
| ★ | ストリートファイターⅢ（オロ㊙） | 6,755,000 | CYR-KSL-WARRIOR | ALL |
| ★ | ストリートファイターⅢ（リュウ㊙） | 5,497,500 | PYO（Vo 22） | ALL |
| ★ | ストリートファイターⅢ（ケン㊙） | 5,772,200 | PYO（赤いハイヒール） | ALL |
| ★ | ストリートファイターⅢ（ショーン㊙） | 5,788,000 | PYO（赤いミニスカ） | ALL |
| ★ | ストリートファイターⅢ（ダッドリー㊙） | 4,435,000 | PYO（青いネクタイ） | ALL |
| 10 | ぽっぷんぽっぷ（一人で対戦モード） | 308,400 | 桑原浩太 | ALL |

## ゲーム倶楽部大船店 ☆=5(44)
神奈川県鎌倉市大船1-23-28万屋ビル1F ☎(0467)44-1963

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | エスプレイド（美作いろり） | 29,558,960 | LALUF | ALL |
| 2 | エスプレイド（相模祐介） | 23,489,980 | リカちゃん | ALL |
| 3 | エスプレイド（J-B 5th） | 24,333,200 | チェスメン | ALL |
| ★ | ガンバード（バルナス） | 2,258,800 | J G K-ALL㊙ | ALL |
| 5 | パズルボブル（ふつうモード） | 284,512,670 | Y Y | ALL |
| 6 | 魚ポコ | 5,201,800 | ECM-ZENJI | ALL |
| 7 | ストリートファイターEX（ハヤテ） | 1,993,300 | やすきのつめ×13 | ALL |
| 8 | ストリートファイターEX（ダーク） | 1,838,400 | ??? | ALL |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## トライアミューズメントタワー ☆=6(34)
東京都千代田区外神田4-3-10 ☎(03)5295-2345

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | ソニックウイングス リミテッド（ロードブリティッシュ） | 1,881,300 | ついに中野区民 KOU（°ゼ）の | ALL |
| 2 | Gダライアス（λゾーン） | 31,078,890 | オトシゴもうぬーぞこえ…仲村さん | 初プレイ |
| ★ | Gダライアス（μゾーン） | 35,943,540 | ネットKASUI T3-W.Z | ALL 残×2 カメラストイカス!! |
| ★ | Gダライアス（οゾーン） | 54,530,780 | 職場復帰-㊙ | もう分りませんで誰かお金かしてください |
| 5 | プチカラット（うでだめし・ふつう） | 19,280,010 | トンファー 街龍雄理 | |
| ★ | プチカラット（うでだめし・かんたん） | 3,535,370 | YKP-㊙㊙-ビートミヤマ 夏コミ落選 | フルド使用 |
| ☆ | ステッカーⅠ（韓国） | 3,812,500 | ばななイカス！ | 残1 やっぱ20万落 |
| ★ | アルティメットエコロジー（連無し） | 2,440,700 | マイルスマイラー同盟 ZAC・Ristar | ALL ビバ2万 こんちゃんなし |
| 9 | レイフォース（連付き） | 9,281,300 | 名前間違えると死刑に え…中村さんデビュー | ALL あつし夫さん死刑(笑) |
| 10 | スターグラディエイター2（レイン） | 317,200 | MFC-星白金 あつし夫㊙ | 1コイン ALL |

## ゲームコーナーフジ ☆=3(283)
東京都葛飾区新小岩1-50-8 ☎(03)3652-0670

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | ストリートファイターEX2（ハヤテ） | 2,127,900 | | ALL ㊙ |
| ☆ | ストリートファイターEX2（ケン） | 2,124,900 | 二島 京 | ALL ㊙ |
| 3 | ストリートファイターEX2（シャドーガイスト） | 1,996,800 | 灰色 | ALL ㊙ |
| ☆ | ストリートファイターEX2（C.ジャック） | 1,979,800 | GSM つる | ALL ㊙ |
| 5 | ストリートファイターEX2（バルログ） | 1,888,800 | ハ百x | ALL ㊙ ㊙ |
| 6 | ストリートファイターEX2（ほくと） | 1,727,300 | 地中海の赤い風㊙ | ALL ㊙ |
| 7 | ストリートファイターEX2（ザンギエフ） | 1,672,800 | ハ百x | ALL ㊙・㊙ |
| 8 | ストリートファイターEX2（ブランカ） | 1,642,400 | レイノ評議家㊙ | ALL ㊙・㊙ |
| 9 | ストリートファイターEX2（ダルシム） | 1,401,200 | 灰色 | ALL ㊙ |
| ★ | 富士山バスター（さむらい） | 1,849,300 | ゲーセン魔人（Y.O） | ALL ㊙・㊙ エビフライ |

## ハイテク遊園ニュースター ☆=0(4)
山梨県甲府市国母5-20-16 ☎(0552)28-8923

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターEX2（ケン） | 1,726,200 | ZGF PAX | 1コインALL |
| 2 | ストリートファイターEX2（チュンリー） | 1,537,700 | ZGF-PAX | 1コインALL |
| 3 | バーチャロン オラトリオ・タングラム（テムジン） | 9′10″52 | 渡辺 | 1コインALL |
| 4 | リアルバウト餓狼伝説2（ボブ） | 1,205,000 | 深澤昌志 | 1コインALL |
| 5 | メタルスラッグ2 | 3,591,110 | BAR | 6面 |
| 6 | X-MEN vs ストリートファイター（ストーム&マグ.トー） | 1,531,300 | X-MEN | 1コインALL |
| 7 | バトライダー | 3,450,030 | GGM | 6面死んだ |
| 8 | マーヴルVSカプコン（シャドウ、ディ&チュンリー） | 1,272,900 | 谷口 | ALL |
| 9 | バーチャロン オラトリオ・タングラム（スペシネフ） | 11′34″08 | 坤龍 | 1コインALL |
| 10 | プチカラット | 3,990,550 | 牛山・樂條・角田 | うでだめしALL むずかしい |

## P.C立川店 ☆=0(1)
東京都立川市柴崎町3-3-9 ☎(042)524-1156

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイディアントシルバーガン | 13,282,210 | 政府開発援助・随 | ALL ステージ2経由 |
| 2 | エスプレイド㊙（相模祐介） | 28,198,790 | SGL-BEF | ALL まだ1面だよ、マダム |
| 3 | ソルディバイド（カシュオン） | 5,304,200 | 530万台出て目指すは ニヤリ店員O K | 2周ALL 1周激安 267万頑張ります！ |
| 4 | レイフォース㊙ | 9,178,400 | NIS | ALL |
| 5 | ストライカーズ1945Ⅱ（震電） | 2,921,300 | 中野龍二 | 2周ALL 残×1 |
| 6 | ストライカーズ1945Ⅱ（モスキート） | 2,967,700 | G F告員 | 2周ALL 残×1 1周152万 |
| 7 | ストライカーズ1945Ⅱ（フライングパンケーキ） | 2,640,900 | ANT | 2-8 ラスボス 2形態目 |
| 8 | Gダライアス㊙（o） | 54,078,100 | 三多摩連合特攻隊長長 澤敏和間宮上等×◎Z | ALLファンシーラブ FC会長㊙購入決定 |
| 9 | Gダライアス㊙（νゾーン） | 34,738,690 | 4649ノクダ連合Ⓒ 突入目己ベ2286万 | ALL突入2210万 青玉レーザー×2㊙ |
| 10 | プチカラット（腕だめし・ふつう） | 19,280,010 | 某通信者がO Kの秘蔵ビデオ躍撃・エロス | ALL 返してやれよ サファイヤ使用 |

## 中央プラザ大泉店 ☆=0(23)
東京都練馬区東大泉1-35-6永楽ビル2F ☎(03)3978-5434

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイディアントシルバーガン | 9,681,030 | MK | STEAG4コース ALL |
| 2 | ストリートファイターEX2 | 1,578,200 | MK | ALLブランカ |
| 3 | ストリートファイターEX2 | 1,568,700 | MK | ALLザンギエフ |
| 4 | ストリートファイターEX2 | 1,541,400 | MK | ALLガイル |
| 5 | ストリートファイターEX2 | 1,414,600 | MK | ALLケン |
| 6 | ストリートファイターEX2 | 1,407,900 | MK | ALLリュウ |
| 7 | ストリートファイターEX2 | 1,404,500 | ARK | ALLチュンリー |
| 8 | ストリートファイターEX2 | 1,355,000 | MK | ALLシャロン |
| 9 | ストリートファイターEX2 | 1,342,600 | ARK | ALLバルログ |
| 10 | ライデンファイターズ2 | 103,198,930 | TAG | ALLスレイブ |

## 電脳空間遊ing ☆=0(63)
山梨県甲府市中央1-4-10 ☎(0552)32-5656

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | もっちゃ（対戦もうちゃ） | 5,088,470 | SAS-NGP-ANP | ALL 全コ・9 50×5 40×4終了？ |
| ★ | ぷにっきいず | 889,550 | SAS-NGP ANP | ALL 67ぷに 100万見えた |
| 3 | エスプレイド（美作いろり） | 25,984,620 | SAS-NGP ANP | ALL |
| 4 | 怒首領蜂（B-SHOT） | 504,339,360 | HLK | 2周ALL 残0 1周1 9億 |
| 5 | ガンバード（マリオン） | 2,137,700 | TAD | 2周ALL 残1 B1 |
| ★ | バーチャファイター3tb（カゲ） | 1′32″75 | SAS-NGP-ANP | ALL ウルフ有 |
| 7 | 鉄拳3（ポール） | 56″40 | Ⓐ | ALL |
| 8 | ストリートファイターEX2（ケン） | 1,827,300 | Ⓐ | ALL |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## AMファクトリータイムマシン ☆=1(10)
東京都豊島区南大塚3-44-11フサカビルB1F ☎(03)3987-1573

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 鉄拳3（ノイウーロン） | 1′26″31 | キャッスルファイナル記念 まるしげ会は | ALL 一つ死、やるしかないのか！ |
| 2 | 鉄拳3（平八） | 1′02″20 | かのえさんを応援しています。すえぞう⑤⑤ | ALL ゲロ×3 タク×4 |
| 3 | ストリートファイターEX2（バルログ） | 1,600,100 | 西班牙忍軍 火引断！ | ALL シャドウ有 |
| 4 | バーチャロン オラトリオ・タングラム（アファームドB） | 3′02″31 | YUT | ALL |
| ★ | ストライカーズ1945Ⅱ（震電） | 2,966,800 | 中野 龍二 | ALL 残×1 けし㊙ |
| 6 | バトライダー-Ver B（ノーマル） | 11,482,400 | 壊れるのでヤメます マルシゲ⑨㊙ | ALL 残×3 勲章落ち×1 |
| 7 | 19XX（震電） | 17,682,200 | とりあえずちょっと やりよ ⑨㊙ | ALL 残×5 氷ナシ |
| 8 | メタルスラッグ2 | 5,731,720 | ACE | ALL つぶし失敗×2 |
| 9 | ガンマスター | 248,700 | 「16日ツー07a」Yu㊙㊙-センチ本 | 14面まで 2P使用 ラスボスに勝てません |
| 10 | | | | |

## Jogo江古田店 ☆=52(108)
東京都練馬区旭丘1-71-10 ☎(03)3954-9261

| | GAME | HI-SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | ストリートファイターEX2（リュウ） | 2,659,700 | ザ☆キラートマト | ALL 乱入×2 ㊙ |
| 2 | ストリートファイターEX2（ケン） | 2,105,000 | ザ☆キラートマト | ALL ㊙ |
| 3 | ストリートファイターEX2（ハヤテ） | 2,003,400 | DYB-EDO | ALL ㊙ |
| 4 | ストリートファイターEX2（ダーク） | 2,008,300 | 江古ブー | ALL ㊙ |
| 5 | ストリートファイターEX2（春麗） | 1,912,700 | えび | ALL ㊙ |
| ☆ | ストリートファイターEX2（ブランカ） | 1,861,500 | ザ☆キラートマト | ALL ㊙ |
| 7 | ストリートファイターEX2（ダルシム） | 1,796,600 | ザ☆キラートマト | ALL ㊙ |
| 8 | テクモワールドカップ'98 | +42 | えび | ALL ブラジル ㊙ 失点×1 |
| ☆ | ハイパーオリンピックinナガノ（リュージュ） | 34″279 | LKR | |
| ☆ | ハイパーオリンピックinナガノ（アルペンスキーGスラローム） | 1′10″07 | Horizon Seeker | 微マンでチャクラオープン(笑) |

## 扇ケ丘レジャーセンター ☆=1(239)

石川県石川郡野々市町高橋町86－2 ☎(076)246－6406

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | アストラスーパースターズ(ステラ) | 64,290,700 | あある かもね妻入院 | ALL P×16 |
| 2 | アストラスーパースターズ(コゴ) | 62,137,800 | 中華ヌルヌル棒使用(つながらん!) | ALL 4′39″94 |
| 3 | アストラスーパースターズ(サカモト) | 56,797,800 | ちち(貧乳も可) | ALL |
| ★ | プリンセスクラウン大作戦(キララ) | 46,541,400 | 1、2、3面超のび。NCP－ねこん | ALL (必) 3面4180万 |
| 5 | エスプレイド(J－B 5th) | 32,109,800 | ボム使いまくり M T | ALL ノーミス |
| 6 | ライデンファイターズ2(フェアリー) | 112,009,610 | M I | ALL 2P側 |
| 7 | メタルスラッグ2 | 5,520,370 | YAS | ALL 捕虜×98 |
| 8 | ファイティングヴァイパーズ2 | 2′11″65 | AAC | BAHN |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## オレンジハット砺波 ☆=0(2)

富山県砺波市新又147－1 ☎(0766)33－1863

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターEX2(Ken) | 1,856,400 | CRO | ALL |
| 2 | 私立ジャスティス学園(さくら、アキラ) | 2,429,700 | HIR | ALL |
| 3 | リアルバウト餓狼伝説2(山崎) | 1,455,200 | D.S | ALL |
| 4 | メタルスラッグ2 | 5,263,070 | YAS | ALL |
| 5 | JJスコーカーズ | 68,870 | RRR | R－4 |
| 6 | ダッシュ野郎 | 106,590 | DISTY | デンバー |
| 7 | レイディアントシルバーガン | 4,992,130 | YAM | R 4 |
| 8 | エスプレイド | 13,350,350 | WHO | R－5 |
| 9 | 怒首領蜂 | 278,300,660 | TAS.TAS | ALL |
| 10 | ストリートファイターEX2(リュウ) | 1,801,200 | CRO | ALL |

## 夢空間ファンタジー ☆=0(18)

長野県茅野市ちの2730－2 ☎(0266)72－5339

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ネオジオカップ98(アルゼンチン) | +8 | 来月からキャラ別集計します。 あすたろと | ALL スピード強化 |
| 2 | ストリートファイターEX2(シャドウガイスト) | 1,940,100 | 園長 | ALL |
| 3 | ストリートファイターEX2(スカロマニア) | 1,594,200 | OH,NO | ALL |
| 4 | ストリートファイターEX2(ケン) | 1,561,700 | 何でも続編出しゃ売れると思ってろよ! | ALL その通りなんだから－ |
| 5 | ASO(連) | 2,456,380 | やじゲー(S) | ALL 残×0 |
| 6 | 神凰拳(チチ・ネネ) | 749,900 | (湖) | ALL |
| 7 | メタルスラッグ2 | 4,909,120 | F M | ノーミスALL |
| 8 | ドルアーガの塔(ロースコア) | 979,670 | HUN | ALL |
| 9 | マジカルドロップⅢ | 2,045,686 | PPC－KEB | ステージ10 チャリオット使用 |
| 10 | ルナーク(シンクロ(連)(※)) | ALLクリアできっこない | 動物いじめるヤツにはロケットランチャー | (※レゲー率80%、全70台中56台) |

# ハイスコア通信 お店から②

●H.E.アーサー(長野)
オフビートレーサーのデフォルトハイスコア高すぎっス。アレを抜ける人はスゴイっス!(集計するのか?)たけし君へ。次回は強制的にラチるのでよろしく。次回集計時にはデイトナ2が熱くなってるでしょう。

●グリーンプレイランド(岐阜)
ソウルキャリバーのタイムリリースキャラに吉光(1代目)出ないかなぁ…。出てもねぇ…。ある日のくだらない会話でした。

●アイリン夢空間(岐阜)
よーじ氏、アイン氏、ごん太氏、キャサ夫氏、たけを氏、さかおまと氏、ホゲ氏、ガイル氏、大明神氏…たくさんの方々の来店ありがとうございます。また来てください。あと東京にはショーでかならず行くのでその時はよろしくお願いします。
by 担当&常連一同

●ゲームプラザイエローハット(愛知)
数々の伝説と名言を残して店長がこの店から去りましたが、店の状況は変わりません。上のほうの考えがアレなので、我々下っ端にはどうすることもできません。NEWゲームは入りませんがスコアラーは募集中です。
店員 ABE

●GAME AMZA11(三重)
デイトナUSA2、AMZA8に入荷!
ハイスコアラー求む

●チャレンジャー関大前店(大阪)
Vセイヴァー対戦台絶賛稼働中!!特に土曜日の夜は盛り上がってますので、腕に覚えのある方は、ぜひご来店ください。

●タウンスポットプレイランド(大阪)
森下純菜ちゃんのイベント大阪で月4回希望します。
P.S.野間社長お願い♡
by 純なおっかけ隊さくら

●コスミックプラザABC(大阪)
旧、真、斬、天・サムライスピリッツ対戦希望者、ぜひ当店へご来店ください。
by TTR

●タイトーNNOO2スタジアム(大阪)
今月からようやくハイスコアに復活します。お店も新しくなって心機一転ガンバリたいと思います(2階禁煙)。
ネゴト師匠、ヘコキ師匠ご来店ありがとうございました。めっちゃ面白かったで!!
by 4代目担当 WILLARD

●ジャスコ川西店プレイランド(兵庫)
8月8日、ストリートファイターEX2大会を開催いたします。受付は当日行います。みなさまのご参加お待ちしております。

●パリオ(広島)
・ぷよSUN大会優勝者「大王烏賊の足」様おめでとうございます。
・オラタン大会優勝者「松根和成」様おめでとうございます。
担当:おおつぼ

●アメニティスペースOZ(山口)
・濃い目のレゲー続々入荷高速回転だからこまめなチェックが吉。
・山口店のキャッチャーには不思議なことに同人誌現品のみ?です、お早めに。
・ブラスター、またおいで、ヒラタ殺ってるか?

●丸久小郡店ファミリーランド(山口)
常連客のK.T君のいうとおりにエイリアンvsプレでターを入れてみたら、なんと大人気(当店インカム4位)。ほんのシャレのつもりだったのに少々びっくりしています。ともあれK.T君ありがとう。

●えの木朝倉店(高知)
ビッグウェーブの閉店に伴い、ハイスコア集計店がえの木朝倉店に移動しました。まんず、スコアラーに理解がある、入荷が早い、若いおねえさんが店員と天国かコラァといいたくなるような環境だのっす。まんずよろすく。現在電話がないので、えの木本店の番号を載せています。
※元ビッグウェーブのオーナーの方へ。今までお世話になりました。あんな体験はめったにできないし忘れることもできないでしょう。いい話題になりました。

●タイトーイン空港通り店(愛媛)
・スト(新)Guyさん、IDA君、来店ありがとうです。
・当店のハイスコアが一発でわかる「ハイパーSKノート」を作りました。どんどんスコア出してください。
・ストゼロ2がリクエストにより再入荷。

●チャレンジバンバン(愛媛)
6月21日より50円2ゲームです。

●サブカルチュア(福岡)
江古田のモヘ386氏、高知の長田仙人ご来店ありがとうございました。毎月スコアに興味のある人はぜひご来店ください。
by 担当 フォレス党(副)

●ホワイトハウス箱崎店(福岡)
・長田仙人氏、来店どうもありがとうございました。噂通りのもの凄い弾よけが見れてとても感動しました。ぜひまたいつか来てください。(8号君、連れてきてくれてありがとう!)
・P.C立川の福田さん、札幌の吉村君、ガレッガの連射の件では本当にお世話になりました。現在7ボタン化したガレッガは元気にフル稼働中です。(でもコンパネ内がパニクっててあんまり見たくねえっス)
by スコア&メンテ担当しま

●アミューズメントラージ(福岡)
お星さまにお願いをしました…「キンドラ」やりてえっす。そしたら次の日店に来たら奥のほうにキングオブドラゴンズがあるじゃなかですか。も－しんぼうたまらんですばい、お星さまありがちゅ♡
by へなちょこによしお

●ゲームプラザ白山(熊本)
当店では、バーチャロンやVF3tb等の県外の方の遠征をお待ちいたしております。大会等もたくさんやってますので、ぜひ来てくださいね。

●ゲームスポットフォーカス(大分)
ファイブオー別府店さん、また大会のときこちらからも参加させたいと思います。EX2大会優勝OBQ君、2位S.Tさんおめでとう。ノート参加オトカさんその他の方々ありがとうございます。
M.Ave

## プレイシティキャロット松本店 ☆=0(37)

長野県松本市中央1－3－7セントラルビルB1 ☎(0263)35－6744

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | ガンバード(マリオン) | 2,171,900 | TAD | ALL (連)付 1周112万 |
| 2 | ガンバード(鉄) | 1,828,800 | TAD | ALL (連)付 |
| 3 | ガンバード(アッシュ) | 1,808,400 | TAD | ALL (連)付 2－1列車 |
| ★ | ソルディバイド(カシュオン) | 5,438,700 | (改)おさる | ALL 1周274.5万 |
| ★ | ソルディバイド(ヴォーグ) | 5,297,800 | (改)おさる | ALL |
| ★ | ソルディバイド(ティオラ) | 5,247,100 | (改)おさる | ALL うしでヘボミス |
| 7 | 怒首領蜂(TYPE－B) | 614,787,010 | HLK | ALL 1周1.8億 残×2 |
| 8 | ライデンファイターズ2(ジャッジスピア) | 109,612,800 | Joupiuss V.R. | ALL (連)付 残×0 2P側 |
| 9 | エスプレイド(祐介) | 20,995,320 | HLK | ALL 2ミスクリア |
| 10 | | | | |

## ハイテクエンタテインメント・アーサー ☆=7(14)

長野県飯山市大字飯山本町1169 ☎(0269)62－3017

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | スカッドレース Bver(上級) | 2′30″92 | YAP(爆)隊員(欽) | T.A完走 |
| ☆ | レーシングジャム(中級) | 1′51″285 | LAC－HERO | T.T完走 WRX |
| ☆ | レーシングジャム(上級) | 2′06″857 | LAC－HERO | T.T完走 WRX |
| ☆ | レーシングジャム(最上級) | 2′09″821 | LAC－HERO | T.T完走 WRX |
| 5 | オフビートレーサー(チャンピオンシップ) | 2′56″62 | くま(爆)外報部長 | フィールドフォックス MT |
| 6 | バーチャロンオラトリオタングラム | 3′49″64 | PSY | ALL アファームドB |
| 7 | ビートマニア2nd MIX(ノーマル) | 422,941 | STU | ALL AB－JH－Mi－Ra2 |
| 8 | ザ キング オブ ファイターズ97 | 613,300 | ATB | ALL 中国チーム |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## グリーンプレイランド ☆=0(6)

岐阜県高山市西之一色町2－180高山グリーンホテル内 ☎(0577)34－6077

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | エアガイツ(ティファ) | 103,760 | RYU | ALL |
| 2 | エアガイツ(ティファ) | 5′27″12 | RYU | ALL |
| 3 | | | | |
| 4 | | | | |
| 5 | 鉄拳3(ガンジャック) | 1′31″98 | ジャックofロシア DAN | ALL |
| 6 | 鉄拳3(クマ) | 1′54″78 | ECG | ALL |
| 7 | 鉄拳3(レイウーロン) | 1′58″03 | RYU | ALL |
| 8 | 鉄拳3(フォレストロウ) | 1′58″60 | RYU | ALL |
| 9 | 鉄拳3(花郎) | 2′00″15 | RYU | ALL |
| 10 | 鉄拳3(木人) | 1′49″23 | RYU | ALL |

## アイリン夢空間 ☆=13(372)

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327－0218

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | ヴァンパイアセイヴァー(ジェダ) | 1,577,200 | ☆CATS HKK－ANK－とき坊(愚)(尻) | ALL (連)(必) |
| ★ | ヴァンパイアセイヴァー(バレッタ) | 1,980,800 | ☆CAT'S－HKK AKN－(石) | ALL (連)(必) |
| ★ | ヴァンパイアセイヴァー(ガロン) | 1,960,700 | G·CRUSH－白ブロン | ALL (連)(必) |
| ★ | ヴァンパイアセイヴァー(ビシャモン) | 1,579,800 | HKK(奥)－AKN(肉)－援助肛際－あなる(尻) | ALL (連)(必) |
| ★ | ヴァンパイアセイヴァー(レイレイ) | 2,185,600 | ☆CAT'S－BNP－ANK－きみちゃん | ALL (連)(必) |
| ★ | 豪血寺一族2(金田朗) | 5,027,400 | HKK(奥)－AKN(肉)－援助肛際－あ●る(尻) | ALL (連)(必) |
| ★ | 豪血寺一族2(千滋) | 4,467,500 | HKK(奥)－AKN(肉)－援助肛際－あ●る(尻) | ALL (連)(必) |
| ★ | 豪血寺一族2(才蔵) | 5,151,600 | HKK(奥)－AKN(肉)－援助肛際－あ●る(尻) | ALL (連)(必) |
| ★ | 豪血寺一族2(お梅) | 4,896,000 | HKK(奥)－AKN(肉)－援助肛際－あ●る(尻) | ALL (連)(必) |
| ★ | 豪血寺一族2(礼児) | 5,255,900 | HKK(奥)－AKN(肉)－援助肛際－あ●る(尻) | ALL (連)(必) |

## ゲーマーズハウス・ガンマ ☆=2(5)
大阪府池田市石橋1－8－10ステーションプラザ3F ☎(0727)62−6780

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターEX2(シャロン) | 1,914,600 | K.T | ALL シャロン |
| 2 | ストリートファイターEX2(ドクトリン・ダーク) | 1,797,300 | K.T | ALL ダーク |
| 3 | エスプレイド(J−B 5th) | 30,382,630 | KP | ALL J−B5th 残ゲージ6ライフ5 |
| 4 | エスプレイド(いろり) | 25,023,310 | テロメア最高 天蓋シュウ | ALL いろり |
| ☆ | テクモワールドカップサッカー'98(ブラジル) | +64 | MANABEKKO | ALL ブラジル LOST 0 |
| 6 | レイディアントシルバーガン | 15,063,160 | いやーん | ALL 残×1 |
| 7 | 侍魂 | 974,640 | A・M | ALL 覇王丸 羅刹 |
| 8 | サンダークロス2 | 2,756,260 | TEAM−hWo総帥 エリック・ビチョフ | 4周4面 |
| 9 | セクションZ | 1,333,350 | nWo デンジャラス・K | |
| 10 | シーファイターポセイドン | 154,680 | 実はBGMが良いゾ◎ nWo(健介)MTG | R−11 |

## GAME'S MILK ☆=24(73)
京都府宇治市大久保町北ノ山101−5 ☎(0774)44−5770

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイディアントシルバーガン(STAGE2) | 12,711,970 | GSK | ALL ◉◉ |
| 2 | レイディアントシルバーガン(STAGE4) | 15,014,260 | H・M | ALL ◉◉ |
| 3 | ストリートファイターEX2(リュウ) | 2,444,700 | Y・O | ALL ◉ |
| 4 | ストリートファイターEX2(D・ダーク) | 1,858,200 | 合言葉はBee!! | ALL ◉ |
| 5 | ストリートファイターEX2(チュンリー) | 1,726,300 | GSK | ALL ◉ |
| 6 | リアルバウト餓狼伝説2 | 1,429,200 | 赤い彗星 | ALL ◉ |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| ★ | ポトポト | 5'10"42 | WZH | ALL ◉ |
| ★ | テラフォース | 1,852,500 | テラフォース友の会 との仕様−① | ALL ◉ |

## GAME AMZA11 ☆=0(14)
三重県熊野市木本町620−1 こやま2F ☎(05978)9−0970

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターEX2 | 1,478,000 | E・H・M!! | シャロン |
| 2 | ストリートファイターEX2 | 1,607,100 | E・H・M!! | カイリ |
| 3 | ストリートファイターEX2 | 1,715,100 | E・H・M!! | チュン・リー |
| 4 | ストリートファイターEX2 | 1,456,100 | E・H・M!! | C・ジャック |
| 5 | ストリートファイターEX2 | 1,328,000 | E・H・M!! | ダルシム |
| 6 | バーチャロンオラトリオタングラム | 5'35"91 | ACE | グリスボック |
| 7 | セガラリー2(初級) | 2'44"13 | ZZR | セリカMT |
| 8 | セガラリー2(中級) | 3'03"32 | ZZR | セリカMT |
| 9 | セガラリー2(上級) | 2'52"82 | ZZR | セリカMT |
| 10 | セガラリー2(超上級) | 2'46"16 | ZZR | セリカMT |

## アミューズメントスペース・フジ ☆0=(1)
大阪府大阪市北区天神橋4−10−8 ☎(06)356−3933

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイディアントシルバーガン(STAGE4) | 16,225,050 | H M | ALL |
| 2 | テクモワールドカップ'98(コロンビア) | +53 | Seize−KKK | ALL |
| 3 | バーチャロンオラトリオタングラム(テムジン) | 6'40"91 | Seize−KKK | ALL |
| 4 | バーチャロンオラトリオタングラム(アファームドB) | 6'59"50 | Seize−KKK | ALL |
| 5 | エスプレイド(J−B 5th) | 29,706,210 | K・N㋙ | ALL |
| 6 | ぱっぷんぽっぷ(対戦モード、ふつう) | 368,100 | 「君はバカかね？」「はあ？」 | ALL |
| 7 | ライデンファイターズ2(フェアリー) | 120,582,330 | 頑張ります。H・M | ALL |
| 8 | 鉄拳3(ポール) | 52"76 | いつも来店サンキュー | ALL 1P台になりました。 |
| 9 | 鉄拳3(吉光) | 1'07"35 | RAY | ALL |
| 10 | 鉄拳3(シャオユウ) | 1'27"12 | がんざん りょうざんぱ♡ | ALL |

## チャレンジャー関大前店 ☆=2(95)
大阪府吹田市千里山東1−14−2 ☎(06)389−8072

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | セガラリー2(上級 SNOWY) | 2'46"43 | ちょっとだけ更新 SRS−高岩学巳 | ランサーヘボV 1周目・57"41 |
| 2 | ビートマニア2ndMIX(ノーマル) | 361,223 | Sweetるたまあ | ALL |
| 3 | ビートマニア2ndMIX | Great874 | 初くりあ | ALL 874−300−16−8 |
| 4 | レイディアントシルバーガン(2面コース) | 14,304,230 | やっこちゃんALN | ALL コース別集計希望 |
| 5 | パズルボブル4(ひとりで対戦) | 12,456,960 | パズボブ同好会 | ALL ふつう プラム使用 |
| 6 | エスプレイド(美作いろり) | 23,236,450 | こざかしいヤツめに大負け | ALL 残0 |
| 7 | 電車でGO!2高速編(特急はくたか) | 255.6km | 関大前名物 電車おぢさん | ALL プロモード 135秒 99点 |
| 8 | メテッガーI | 1,263,300 | 突理め専門 | 5面 |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## GAME'S WiLL ☆=23(413)
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20−1 ☎(075)711−1435

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイディアントシルバーガン(STAGE2) | 15,211,550 | BM98最高だよ−! でもPS版も買うよ! | ALL ◉ |
| 2 | ネオジオカップ'98 | +21 | もうええわ | ALL 得点22 |
| 3 | バトライダーVer.B(3号機、ストローマン、カーペット) | 19,048,170 | ダイオーダ・PAL | ALL 上級 |
| 4 | エアガイツ(タイム) | 3'54"95 | G・CRUSH −ROK | ALL ◉ 李書文 |
| ☆ | エアガイツ(スコア) | 118,070 | あらほれまぁ 拓 | ALL ◉ 李書文 |
| ★ | ライデンファイターズ2(スレイブ・フェアリー) | 121,230,990 | XRX いしはらくん | ALL ◉ |
| ★ | ストリートファイターIII 2nd(ユリアン) | 9,999,900 | ツガ夫 | ALL ◉ |
| ★ | ストリートファイターIII 2nd(オロ) | 9,264,700 | LZA GYO | ALL ◉ |
| 9 | ストリートファイターIII 2nd(ヤン) | 7,311,100 | DIL◉ | ALL ◉ |
| ★ | ストリートファイターIII 2nd(リュウ) | 7,967,200 | DIL◉ | ALL ◉ |

## コスミックプラザABC ☆=16(97)
大阪府寝屋川市早子町18−14 ☎(0720)23−1160

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターEX2(ケン) | 2,049,300 | KHJ | ALL 乱入×1 |
| 2 | ストリートファイターEX2(ハヤテ) | 2,011,800 | JMC−BBC | ALL 乱入×1 |
| 3 | ストリートファイターEX2(チュンレー) | 1,906,900 | KHJ | ALL 乱入×1 |
| 4 | ストリートファイターEX2(リュウ) | 1,896,600 | KHJ | ALL 乱入×1 |
| ☆ | ストリートファイターEX2(ガイル) | 1,849,700 | KHJ | ALL 乱入×1 |
| 6 | ストリートファイターEX2(シャロン) | 1,822,800 | KHJ | ALL 乱入×1 |
| 7 | ストリートファイターEX2(シャドウガイスト) | 2,124,100 | KHJ | ALL 乱入×1 |
| 8 | ストリートファイターEX2(カイリ) | 1,850,900 | KHJ | ALL 乱入×1 |
| 9 | ストリートファイターEX2(ガルダ) | 2,218,600 | KHJ | ALL 乱入×1 |
| 10 | ストリートファイターEX2(七瀬) | 1,797,500 | JMC−BBC | ALL 乱入×1 |

## タウンスポットプレイランド ☆=0(183)
大阪府茨木市中津町4−3 ☎(0726)37−5311

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | 侍魂(覇王丸、羅刹) | 978,460 | ITK=カンタロー | ALL |
| 2 | スターグラディエイター2(ライオンスコア) | 319,200 | 森下純菜ちゃん大好き 超KTL♡MSV㊥㊦ | ALL |
| ☆ | エスプレイド(J−B 5th) | 32,498,530 | HKK−ホゲ氏 | ALL ♡6(ノーミス) |
| 4 | ファイティングヴァイパーズ2(BAHN) | 2'09"35 | カカオ マス男 | ALL |
| 5 | ガーディアンフォース | 12,561,290 | I♡JJNNA 超KTL♡MSV㊥㊦ | ALL |
| 6 | ストリートファイターEX2(春麗) | 1,792,200 | 愚地独歩 | ALL |
| 7 | ストリートファイターEX2(ほくと) | 1,537,300 | ROL、ロリー | ALL |
| 8 | ストリートファイターEX2(C・ジャック) | 1,526,500 | ABE−ONI | ALL |
| 9 | ストリートファイターEX2(バルログ) | 1,502,800 | 河村秀一 | ALL |
| 10 | ストリートファイターEX2(D・ダーク) | 1,724,600 | ABE−ONI | ALL |

## GAME'S DRAGON ☆=2(41)
京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルスTWO1F ☎(075)822−3017

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターEX2(シャロン) | 1,772,300 | TAK | ALL |
| 2 | ストリートファイターEX2(リュウ) | 1,743,400 | IDU | ALL |
| 3 | ストリートファイターEX2(ケン) | 1,742,700 | IDU | ALL |
| 4 | バトライダーVer B(一般) | 5,305,730 | ふう。 | ALL フライングバロン |
| 5 | バトライダーVer B(一般) | 5,339,990 | スカウトマン | ALL ストローマン |
| 6 | ストリートファイターIII 2nd(ケン) | 4,800,900 | でーへんで | ALL ◉ |
| 7 | ストリートファイターIII 2nd(リュウ) | 7,537,800 | なげやりい | ALL ◉ |
| 8 | ストリートファイターIII 2nd(ヤン) | 6,939,000 | くさりよる | ALL ◉ |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

# ヒットゲームBEST10

## プレイヤー人気ベスト10　（5/25～6/21集計）

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | 得点 | メーカー名 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 3 | ストリートファイターEX2 | 702 | アリカ/カプコン |
| 2 | 1 | 電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム | 472 | セガ |
| 3 | 2 | 鉄拳3 | 367 | ナムコ |
| 4 | 4 | マーヴル vs. カプコン | 270 | カプコン |
| 5 | — | バーチャストライカー2 バージョン'98 | 262 | セガ |
| 6 | — | レイディアントシルバーガン | 259 | トレジャー/セガ |
| 7 | 6 | エスプレイド | 239 | ケイブ/アトラス |
| 8 | 5 | リアルバウト餓狼伝説2 | 231 | SNK |
| 9 | 8 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | 203 | SNK |
| 10 | 9 | バーチャファイター3tb | 195 | セガ |

| 順位 | ゲーム名 | 得点 |
|---|---|---|
| 11位 | ビートマニア2nd MIX | 179 |
| 12位 | タイムクライシスII | 149 |
| 13位 | バーチャストライカー2 | 139 |
| 14位 | ストリートファイターIII 2ndインパクト | 110 |
| 15位 | スターグラディエイター2 | 98 |

## インカムベスト10

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | 得点 | メーカー名 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 6 | ストリートファイターEX2 | 711 | アリカ/カプコン |
| 2 | 2 | 電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム | 458 | セガ |
| 3 | 1 | 鉄拳3 | 428 | ナムコ |
| 4 | — | バーチャストライカー2 バージョン'98 | 317 | セガ |
| 5 | 4 | リアルバウト餓狼伝説2 | 270 | SNK |
| 6 | 3 | マーヴル vs. カプコン | 236 | カプコン |
| 7 | 9 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | 223 | SNK |
| 8 | 8 | バーチャファイター3tb | 213 | セガ |
| 9 | 12 | ビートマニア 2nd MIX | 191 | コナミ |
| 10 | 7 | エスプレイド | 188 | ケイブ/アトラス |

| 順位 | ゲーム名 | 得点 |
|---|---|---|
| 11位 | レイディアントシルバーガン | 186 |
| 12位 | タイムクライシスII | 163 |
| 13位 | バーチャストライカー2 | 139 |
| 14位 | ストリートファイターIII 2ndインパクト | 114 |
| 15位 | スターグラディエイター2 | 102 |

# 大差でトップEX2



（青森県　P.N.真青さん）

### 街の対戦人気1位 ストEX2

今月1位になったのは、アリカ/カプコンのストリートファイターEX2。先月から一気にポイントを伸ばしました。ストEX2の強みは、一般プレイヤーに広く支持されているところ。出回りが最近の対戦ゲームにしては多く、高得点につながりました。ちょうど発売時期に競合するゲームがなく谷間だったのもプラスに働いたようです。

このゲームをやっていて思うのは、余計なシステムがなく、非常にち密でゲームっぽい感じがすること。それが最大の魅力ではないでしょうか。

初登場で上位にきたのが、セガのバーチャストライカー2バージョン'98。ゲーム内容はそれほど変わった感じはしないのですが、前作同様相変わらずの人気。アーケードのサッカーゲームでは一人勝ち状態となっています。

### カリスマ高し シルバーガン

久しぶりの地形パリバリシューティング、トレジャー/セガのレイディアントシルバーガンは滑り出しまずまずの結果を出しました。3つのボタンで6種類の武器を使いこなさなければいけないという複雑な操作系ながら、比較的多くのプレイヤーに遊んでもらえています。

家庭用で、ゲーム性に評価が高いメーカーの作品であることから、ある種カリスマ的な期待感があったことが大きかったと思います。最近にはないタイプのゲームですが、うまく作ればゲーム的に面白いものができるジャンルなので、今後もトレジャーには期待したいところです。

さて、数カ月前から旋風を巻きおこしていたコナミのビートマニア2ndMIXが、ついにベスト10にランキングされてきました。ビートマニアは、非常に人気が高かったのですが、出回りが少なくヒットゲームでは上位に来ていませんでした。

このゲームはゲーム性は単純明快なのですが、なんといっても雰囲気作りがよくできています。電車でGO!同様、ゲームセンターに新しい息吹を吹き込んだゲームとして、高く評価されるべきでしょう。来月はサイキックフォース2012がどこまでいくか。熱狂的なファンがいるだけに、期待できそうです。

（ぜんじ）

## タイトーイン002スタジアム　☆＝3（354）
大阪府豊中市玉井町1－9－3　☎(06)844−0586

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイディアントシルバーガン | 12,653,430 | 戦かん下手くそ H M | ノーミス ALL STAGE4 |
| 2 | 実況パワフルプロ野球EX（ホームラン競争） | 3,953m | HKK−会長(注) (SHIRUKO) | ALL 25本 ALLセントラル使用 |
| 3 | エスプレイド（J−B 5th） | 31,684,040 | HKK−K.N(と) | ALL ノーミス ボロボロ |
| 4 | エスプレイド（いろり） | 19,617,670 | TOY | ALL 残×0 ボンバー×0 |
| 5 | タイムクライシス2（ソロプレイ） | 982,420 | 120万台を2回逃した男SKT−GM泣 | ALL ライフ×2 1Pサイド |
| 6 | エアガイツ（李 書文）(同) | 3'53"04 | HKK−ボケ氏 | ALL |
| 7 | ストリートファイターEX2（ケン） | 1,495,300 | G.M | ALL |
| 8 | 鉄拳3（エディ）(同) | 1'57"41 | でるか!!ボケ!! HKK−マエコさん | ALL 超紳士 |
| 9 | スピードレース | 5,997 | そんし（超レトロ） | あと3点‥‥ |
| 10 | 1941 | 千三百十万ぐらい | HKK−世界 | ALL |

## ゲームセンターピノキオ　☆＝0（37）
兵庫県明石市本町1－1－26　☎(078)917−5685

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ガーディアンフォース | 10,139,170 | REO | ALL |
| 2 | ストリートファイターEX2（シャロン） | 1,831,800 | DIC[illegible] | ALL |
| 3 | ストリートファイターEX2（ケン） | 1,752,300 | CAN | ALL |
| 4 | ストリートファイターEX2（ハヤテ） | 1,736,500 | DIC[illegible] | ALL |
| 5 | ストリートファイターEX2（リュウ） | 1,606,600 | DIC[illegible] | ALL |
| 6 | ストリートファイターEX2（ブランカ） | 1,537,400 | KUR | ALL |
| 7 | ストリートファイターEX2（D・ダーク） | 1,460,200 | DIC[illegible] | ALL |
| 8 | ストリートファイターEX2（チュンリー） | 1,424,700 | DIC[illegible] | ALL |
| 9 | ストリートファイターEX2（スカロマニア） | 1,315,500 | DIC[illegible] | ALL |
| 10 | ストリートファイターEX2（バルログ） | 1,266,600 | MCR | ALL |

## ジャスコ川西店プレイランド　☆＝4（20）
兵庫県川西町小花1－6－16　☎(0727)59−7464

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターEX2（シャドウガイスト） | 1,942,670 | K.H | ALL |
| 2 | テクモワールドカップ98（ブラジル） | ＋16 | Mr.政也 | ALL 失点2 |
| 3 | メタルスラッグ | 2,579,420 | JKP−ラスボス | 残×0 ALL |
| 4 | マジカルドロップIII（ストーリーモード・チャリオット） | 5,828,622 | M.S | ブラックピエロまで |
| 5 | マーヴルVSカプコン（リリス・モリガン） | 2,033,500 | JKP−トヨカズ | ALL |
| 6 | リアルバウト餓狼伝説2（マイ） | 1,266,900 | JKP−トヨカズ | ALL |
| 7 | リアルバウト餓狼伝説2（シャンフェイ） | 1,291,000 | JKP−トヨカズ | ALL |
| 8 | ストリートファイターIII2nd（いぶき） | 4,409,800 | JKP−トヨカズ | ALL |
| 9 | ストリートファイターZERO2α（サバイバルモード・ローズ） | 2,753,300 | JKP−D・M翔 | P×10 |
| 10 | | | | |

## オキモト　☆＝2（22）
広島県広島市西区南観音3－15－3　☎(082)292−1473

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | リアルバウト餓狼伝説2（タン） | 1,277,400 | AHO | ALL |
| 2 | リアルバウト餓狼伝説2（ジョー東） | 1,036,100 | $AHO^2$ | ALL |
| 3 | リアルバウト餓狼伝説2（ビリー） | 1,188,200 | AHO | ALL |
| 4 | リアルバウト餓狼伝説2（キム） | 1,119,500 | OY | ALL |
| 5 | リアルバウト餓狼伝説2（ダック） | 1,218,800 | AHO | ALL |
| 6 | 月華の剣士（ムサシ） | 1,505,100 | AHO | ALL (カ) |
| 7 | 月華の剣士（斬鉄） | 2,161,000 | MF | ALL (技) |
| 8 | 月華の剣士（あかり） | 1,468,800 | $AHO^2$ | ALL (技) |
| 9 | P−47 | 1,289,700 | $AHO^2$ | |
| 10 | ロジックプロ | 17,042 | KIM | |

## パリオ・フィエラ・ディ・プローバ　☆＝1（6）
広島県広島市中区紙屋町2－2－17　☎(082)242−7588

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイディアントシルバーガン | 18,667,410 | パリオありがと？ CRS−WEST | ALL |
| 2 | アストラスーパースターズ（スコア） | 58,001,900 | NEZ−GYO | ALL・P×12 ココ使用 |
| 3 | アストラスーパースターズ（タイム） | 4'56"53 | NEZ−GYO | ALL・ココ使用 |
| 4 | エスプレイド（いろり） | 31,707,250 | RDZ−K.M | ALL・いろり使用 |
| 5 | ネオジオカップ98 | ＋14 | NEZ−GYO | ALL・ブラジル使用 |
| ★ | バトルサーキット（イエロービースト） | 58,845,100 | じゃーず＝かぶこまー | 残×0, 10681G |
| 7 | ストリートファイターEX2（ほくと） | 1,859,100 | ねずぎよ | ALL |
| 8 | ストリートファイターEX2（D・ダーク） | 1,909,600 | ねずぎよくん | ALL |
| 9 | ストリートファイターEX2（ガイル） | 1,787,600 | XRX−ECH−たろー | ALL |
| 10 | ストリートファイターEX2（リュウ） | 1,821,100 | ねずぎよ | ALL |

## アミューズメント・ラージ ☆=0(5)

福岡県山門郡三橋町大字下百町6−6栄和第一ビル1F ☎(0944)73−9408

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターEX2(バルログ) | 1,903,100 | MLK | ALL |
| 2 | ストリートファイターEX2(D・ダーク) | 1,856,100 | LLT−吟人 | ALL |
| 3 | ストリートファイターEX2(ガイル) | 1,771,600 | XYZ | ALL |
| 4 | ストリートファイターEX2(ダルシム) | 1,641,900 | LLT−吟人 | ALL ガイスト落ち |
| 5 | ストリートファイターEX2(ザンギエフ) | 1,597,600 | MLK | ALL |
| 6 | ストリートファイターEX2(ケン) | 1,918,200 | YST−MUGEN | ALL |
| 7 | ストリートファイターEX2(シャロン) | 1,840,400 | にょしお | ALL |
| 8 | ストリートファイターEX2(ブランカ) | 1,729,900 | 0083−KOL | ALL |
| 9 | ストリートファイターEX2(スカロマニア) | 1,596,300 | おと〜さん | ALL |
| 10 | リアルバウト餓狼伝説2(舞) | 1,432,600 | RCM | ALL |

## チャレンジバンバン ☆=5(143)

愛媛県松山市道後樋又4−29 ☎(089)924−5583

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バトライダーVer B(上級) | 21,276,470 | LAOS 長田仙人 | 1c ALL |
| 2 | エスプレイド(いろり) | 25,934,490 | S.H | 1c ALL 残6−3 |
| 3 | エスプレイド(祐介) | 25,358,920 | バイオレンス岩鬼 | 1c ALL 残6−3 |
| 4 | ぽっぷんぽっぷ(対戦−ふつう) | 426,600 | FAD−A T | 1c ALL |
| 5 | パズルボブル4(ひとり−ふつう) | 350,975,200 | FAD−A.T | 1c ALL |
| 6 | ストリートファイターEX2(D・ダーク) | 1,802,700 | 原宿二世 | 1c ALL |
| 7 | ストリートファイターEX2(シャロン) | 1,869,200 | 原宿二世 | 1c ALL |
| 8 | ストリートファイターEX2(C・ジャック) | 1,707,000 | ABEGEN | 1c ALL |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## アメニティスペースOZ ☆=1(40)

山口県小野田市西高泊664−3 ☎(0836)84−5147

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | エスプレイド(相模祐介) | 17,669,310 | パルマーアO・Z | 1c ALL |
| 2 | エスプレイド(J−B 5th) | 16,833,640 | K・O | 1c ALL |
| 3 | タイムクライシスII(キース・マーティン) | 1,196,440 | AEC | 1c ALL |
| 4 | テクモワールドカップ98(コロンビア) | +27 | WXY | 1c ALL |
| 5 | 実況パワフルプロ野球 | 28本 | SET | |
| 6 | サイドバイサイド2(インプレッサ AT) | 3′16″90 | BRA | 超上級 |
| 7 | サイドバイサイド2(180SX AT) | 2′30″60 | ZIO | 中級 |
| 8 | 月華の剣士(玄武の翁) | 2,890,100 | T O | 1c ALL |
| 9 | バーチャロンオラトリオタングラム(アファームドB) | 4′34″59 | M・T | |
| 10 | バーチャロンオラトリオタングラム(ライデン) | 4′05″60 | NOR | |

## PLAY−HOUSEアスカ ☆=0(6)

佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23−2895

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | リアルバウト餓狼伝説2 | 1,293,700 | Mr−URA | ALL 山崎 |
| 2 | ストリートファイターEX2 | 1,664,800 | Mr−R・K | ALL シャロン |
| 3 | 鉄拳3 | 1′50″78 | Mr−SIN | ALL 平八 |
| 4 | エアガイツ | 7′18″26 | Mr−H・Y | ALL YOKO |
| 5 | ストリートファイターIII 2nd | 4,821,800 | Mr−MEN | ALL 赤ゴウキ |
| 6 | ネオジオカップ'98 | 8月23日締切 | ハイスコア募集中! | |
| 7 | 月華の剣士 | 1,284,700 | Mr−URA | ALL 雪 |
| 8 | マーヴルVSカプコン | 1,608,200 | Mr−室姫 | ALL |
| 9 | ぽっぷんぽっぷ | 8月23日締切 | ハイスコア募集中! | |
| 10 | メタルスラッグ2 | 3,091,800 | Mr−NHK | ALL マルコ |

## モンキーハウス本館 ☆=7(408)

福岡県福岡市中央区六本松2−6−7 ☎(092)731−0053

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイディアントシルバーガン(STAGE2) | 14,379,300 | G.M.C 機械げん むのごんちゃん | ALL 残1 |
| 2 | レイディアントシルバーガン(STAGE4) | 20,565,320 | GDS−OOT | ALL 残0 |
| ☆ | ガーディアンフォース(1P側) | 13,462,350 | G.M.C.機械T・H | ALL 70万 くんしょうおち |
| ☆ | サイヴァーン(FERIOUS) | 27,455,480 | G.M.C.機械T・H | ALL −30万 てきとー 幹部×2 |
| 5 | バトライダーVer.B | 20,987,580 | LAOS−長田仙人 | ALL |
| ★ | ストリートファイターIII 2nd(ヤン) | 7,608,100 | LeafF・C NO 5281フォレス党 | ALL |
| ☆ | ぽっぷんぽっぷ(対戦) | 661,500 | ゼルナム族1号 拓銀1円売り気配 | ALL 後半甘えた |
| ★ | ナックルヘッズ(クリスティンミャオ) | 1,563,300 | G.M.C.機械T・H | ALL ラス面甘えた |
| ★ | スターグラディエイター(サターン) | 1′27″88 | G.M.C.機械T・H | ALL 幹部沈静化 |
| ★ | スタースイープ(ストーリーモード) | 1′43″1 | G.M.C.機械T・H | ALL 13秒台×1 機械12″1 |

## 丸久小郡店ファミリーランド ☆=1(10)

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31−6015

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターEX2(リュウ) | 2,336,400 | SSS | 1c ALL |
| 2 | ストリートファイターEX2(ケン) | 1,795,700 | UNT | 1c ALL |
| 3 | ストリートファイターEX2(チュン、リー) | 1,776,500 | K.F | 1c ALL |
| 4 | ストリートファイターEX2(ガイル) | 1,746,800 | SSS | 1c ALL |
| 5 | ストリートファイターEX2(D・ダーク) | 1,833,800 | K.F | 1c ALL |
| 6 | ストリートファイターEX2(ほくと) | 1,651,900 | BEE | 1c ALL |
| 7 | ストリートファイターEX2(ダルシム) | 1,431,300 | MON | 1c ALL |
| 8 | メタルスラッグ2 | 4,503,000 | T.S | FINAL MISSION |
| 9 | リアルバウト餓狼伝説2(キム) | 1,257,100 | GON | 1c ALL |
| 10 | リアルバウト餓狼伝説2(テリー) | 1,290,700 | GON | 1c ALL |

## ゲームプラザ白山 ☆=8(231)

熊本県熊本市九品寺5−15−7 ☎(096)362−2711

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アストラスーパースターズ(ステラ) | 49,652,800 | 目標6千万 KMM | 1c ALL P×9 8分くらい |
| 2 | ガーディアンフォース | 12,191,180 | なぜか会長、会員ゼロ | 1c ALL 1P側 |
| 3 | レイディアントシルバーガン | 9,994,890 | この世の果てでゴン太 君の遊ぶ少女SIZ | 1c ALL 残×1 5面の稼ぎ超下手 |
| 4 | ビートマニア2nd Mix(ノーマル) | 440,889 | スクラッチ超ヘタ KMM | 黄緑−緑−青−真白 710 1 0 21 |
| 5 | ビートマニア2nd Mix(エキスパートテク) | 991−39−1−2 | 手ふるえました SIE(へたれ) | 1c ALL スクラッチへぼへぼ |
| 6 | バーチャロンオラトリオタングラム(スペシネフ) | 3′22″62 | 本番に弱い男 熊襲 | 1c ALL ノミ心臓 つながらんよ |
| 7 | バーチャロンオラトリオタングラム(エンジェラン) | 3′44″02 | 殺人パンダin氷式 | あと20秒は消せる |
| ☆ | バトルトライスト(旧Ver.) | 291,200 | 死の宣告をくらった KMM | 1c ALL 25マデ ラス キタジマ |
| 9 | 電車でGO!高速編(特急はくたか) | 236.6km | 晩春18きっぷの旅人 MAT | 1c ALL PRO 100点 残115秒 |
| 10 | | | | |

## サブカルチュア ☆=9(174)

福岡県筑紫野市二日市北1−2−3黒崎ビル ☎(092)922−9010

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バトライダーVer B | 21,083,990 | LAOS−長田仙人 | ALL 上級コース エディット、面セレ |
| ☆ | レイディアントシルバーガン | 21,325,020 | 稼ぎのコツは説教に有り GDS OOT | ALL4ステージ経由 残×1 説教有り |
| ☆ | ストリートファイターEX2 | 1,999,800 | ロリ以外の女キャラ使うとジンマシンが(局)長 | ALL (連)付 シャロン使用 |
| 4 | ストリートファイターEX2 | 2,038,900 | (局)長 | ALL (連)付 シャドウガイスト |
| 5 | ストリートファイターEX2 | 1,949,400 | TTM | 使用 (連)付 リュウ使用 |
| 6 | ビートマニア2nd MIX | 396,542 | (局)長 | ALL ノーマルモード |
| 7 | ライデンファイターズ2 | 98,298,150 | 出雲良子の許嫁 | ALL スレイブ使用 |
| 8 | バーチャロンオラトリオタングラム | 2′54″66 | サイゾー | ALL アファームドB使用 |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## えの木朝倉店 ☆=1(1)

高知県高知市旭町3−104 ☎(0888)25−3293

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | バトライダー(Ver B、上級) | 22,411,890 | LAOS−長田仙人 | ALL エディット 面セレ有 |
| 2 | ストリートファイターEX2(リュウ) | 2,098,900 | なんにもええことない。 BBC | ALL |
| 3 | ストリートファイターEX2(ブランカ) | 1,859,400 | さきお | ALL |
| 4 | ストリートファイターEX2(ドクトリンダーク) | 1,849,400 | 小P小K中P中K小P小K小P小P 京都Q | ALL |
| 5 | ストリートファイターEX2(シャロン) | 1,816,400 | 五度目の蝕か来年に 詐欺師YMN | ALL |
| 6 | ストリートファイターEX2(ガイル) | 1,667,600 | べっこ低い。 爆田 | ALL |
| 7 | ストリートファイターEX2(ダルシム) | 1,670,600 | さきお | ALL |
| 8 | Gダライアス(Ver.1)(ニュー) | 35,028,240 | そこで死ぬかえ? DNA | ALL |
| 9 | MSH vs SF | 3,692,800 | 効率だけ悪い スト(団)GUY | ALL (団)ほしい |
| 10 | ストリートファイターIII 2nd(ダッドリー) | 6,176,900 | ゴムとゼリー仲よくケンカしな おとこ汁 | ALL 1本落ち |

## ゲームスポットフォーカス ☆=3(3)

大分県大分市末広町1−1−5 ☎(0975)32−4355

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターEX2(ケン) | 2,080,600 | 妹系娘至上主義 B−rog CHA | ALL 乱×1 |
| 2 | ストリートファイターEX2(ハヤテ) | 1,990,400 | 真生F友会 花屋OBQ | ALL 乱×1 |
| 3 | ストリートファイターEX2(リュウ) | 1,962,800 | 行け!日本運根党 B−rog CHA | ALL 乱×1 爪×1 |
| 4 | ストリートファイターEX2(D・ダーク) | 1,876,400 | みい子に萌えー! B−rog CHA | ALL 乱×1 爪×1 |
| 5 | ストリートファイターEX2(ブランカ) | 1,846,900 | 真生F友会 ACE K | ALL 乱×1 |
| 6 | ストリートファイターEX2(シャロン) | 1,770,200 | N | ALL 乱×1 |
| 7 | ストリートファイターEX2(C・ジャック) | 1,747,100 | どーだ!マエダッチ YOS JAC | ALL 乱×1 |
| 8 | エスプレイド(祐介) | 24,306,370 | 真生F友会 花屋OBQ | ALL 残×3 |
| 9 | エスプレイド(J−B 5th) | 23,516,170 | KKK団 | ALL 残×3 |
| 10 | エスプレイド(いろり) | 24,808,630 | 真生F友会 ACE−K | ALL 残×3 |

## ホワイトハウス箱崎店 ☆=2(79)

福岡県福岡市東区箱崎6−1−2松本ビル1F ☎(092)641−9415

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バトライダーVer B カーペット、バロン、ストローマン | 21,485,000 | LACS 長田仙人 | ALL エディット |
| 2 | レイディアントシルバーガン(STAGE4) | 20,221,500 | INDICK−APL | ALL (同)付き |
| 3 | バトルガレッガ(4号機) | 15,967,320 | TWT−おーちゃん | ALL ヘボ内容 |
| 4 | ライデンファイターズ2(スレイブ) | 105,063,520 | KMDC W N | ALL (連)付き |
| 5 | エスプレイド(JB 5th) | 25,867,510 | K・M | ALL |
| 6 | ぷよぷよ通 | 896,802 | 箱崎ぷよ猿連合 SDD−NBR | ALL MAX16連鎖 BLOCK 891 |
| ☆ | ファイティングヴァイパーズ2(バン) | 1′28″87 | Gz−HID | ALL カーン(勝) SKO×7 |
| 8 | ストリートファイターEX2(D・ダーク) | 1,752,500 | Gz−HID | ALL (連)(同)付き (乱)無し |
| 9 | ストリートファイターEX2(ザンギエフ) | 1,423,200 | ばばんば〜ん | ALL (連)(同)付き (乱)無し |
| 10 | レイディアントシルバーガン(STAGE2) | 11,277,200 | ○○た | ALL (同)付き |

## タイトーイン空港通り店 ☆=1(36)

愛媛県松山市南斉院町17−5ウエストビル1F ☎(089)973−1381

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡 | 4,222,800 | FAD IDA(やや強制気味) | ALL (連) 来店記念 |
| 2 | レイストーム(R GRAY1) | 15,650,300 | SUR−Y Y(や) | ALL ノーマル 3説 |
| 3 | MSH vs SF | 3,439,600 | SUR−RAY | ALL (連) ウル&春 |
| 4 | ぽっぷんぽっぷ(対戦) | 425,800 | SUR R T | ALL 左のヤツ使用 |
| 5 | Gダライアス(ZONE−λ) | 29,298,230 | SUR−Y Y(や) | ALL おとしご |
| 6 | Gダライアス(ZONE−ν) | 35,305,090 | T T(中学生) | ALL クリオネ |
| 7 | D&D(R) S O M(ファイター) | 3,412,973 | M&Y(ビデオほしいです) | ALL |
| 8 | パズルボブル4(ぱずる) | 244,749,330 | SUR−R T | ALL ふつう |
| 9 | モータルコンバット(リュウカン) | 20,151,000 | SUB ぜろ | ALL キャラ別 |
| 10 | ストリートファイターII'ターボ(ケン) | 1,492,600 | SIN35(V6) | ALL |

## ☆獲得数上位店 総評

●独走! 突っ走るJOGO江古田店

今回も1位を走るJOGO江古田店は☆7個を獲得し、さらにリードを広げている。大爆発を見せるかと思われていた、ストリートファイターEX2では、辛くもポイントゲッターキラートマト氏が2部門を制し気を吐いた。また☆取り合戦のもう1人の主役LKR氏も、限界ギリギリのハイパーオリンピックinナガノを3部門更新。この☆にかける執念には脱帽というほかはない。

注目なのは6位に上がってきた昨年度の優勝店、岐阜県のアイリン夢空間と東北の強豪プレイランドエフワンだ。どちらも波にのり大量の☆獲得に成功している。ストEX2、電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラムとも今回が2回目の集計だけに、今後の展開しだいではJOGO江古田店を刺すことも可能性もある。

折り返し地点を迎えた今年度の☆獲得争い、今後も目が離せそうにない。

### ☆獲得数上位店(2・28〜8・30号時点)

| 順位 | 店名 | 今月 | 合計 |
|---|---|---|---|
| 1 | JOGO江古田店(東京) | 7 | 52 |
| 2 | GAME'S MILK(京都) | 0 | 24 |
| 3 | GAME'S WiLL(京都) | 1 | 23 |
| 4 | TILT神保町(東京) | 0 | 22 |
| 5 | コスミックプラザABC(大阪) | 1 | 16 |
| 6 | アイリン夢空間(岐阜) | 6 | 13 |
| 7 | プレイシティキャロット巣鴨店(東京) | 1 | 12 |
| 7 | プレイランドエフワン(宮城) | 8 | 12 |
| 9 | ジョイフルランドヒノーズ下井草(東京) | 0 | 10 |
| 10 | アイリン夢空間(岐阜) | 2 | 9 |

次回のスコア締め切りは **8月23日** (24日消印有効)

# 君もめざそう！ハイスコア！

当コーナーでは、キミが出したハイスコア（高得点、高タイム）を募集しています。スコア（タイム）が「これは高得点だ！」ということであれば、以下の方法で申請することができます。

**●申請方法**

申請方法は2通りあり、1つは当コーナーで掲載されている店にでハイスコアを出し、申請する方法。各店ごとに申請方法は異なりますので、事前にお店の人に聞いてください。

もう1つは、毎号ゲーメストに付いているハガキ「君こそゲーメスト」を使い個人申請する方法。この場合、「確かにこのお店でこのスコアを出しました」という証明するためのお店の印が必要です。

**●集計対象スコアとなる条件**

以下にいくつかの注意点を挙げます。

❶ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット、完全1人プレイであり、店員に確認されていること。
❷改造基準（※1）を満たす筐体であること。
❸難易度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（※2）と同じであること。
❹スコア、面数、集計部門名・キャラ名など（※3)、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同、交互連射は交互連と略しても可）が記載されていること。

**●☆、★の説明**

当コーナーでは毎月締め切りまでのハイスコア店のスコアや、その号で更新されたハイスコアを掲載していますが（君こそゲーメスト)、ハイスコア店のスコア欄に「☆」マークがあるのをご存じでしょうか？これは、全国1位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月までの1年間、ハイスコア店はこの☆を取り争っていき、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されます。

具体的に説明しますと、そのゲームの1回目から5回目までの集計で1位を取った場合は☆を、それ以降は★となります。例えば、「☆=3 (28)」という表記は、今年度☆を3個取り、これまですべての累計（★も含む）は28個、という意味になります。

※1：複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行うもの。連射装置以外は原則としてスコア申請の対象とはなりません。
※2：ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定のこと。
※3：工場出荷設定でプレイできない部門（キャラ）は集計しない（コマンド操作によるキャラはOKですが、ディップスイッチ等の操作でしか出現しないキャラなどは不可)。

**なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週金曜日の午後6時から8時に受け付けています。**

# てあたりしだいゲームリスト

＊表中操作欄の記号の意味
「KB」→キーボード
例「8－3」→8方向レバー、3ボタン

| ゲーム名 | メーカー | ジャンル | 操作 | 発売日 | メーカーから及び備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| **7月発売** | | | | | |
| スペースボンバー | 彩京 | シューティング | 8−2 | 発売中 | この夏、大統領が熱い！スコアアタックも熱い！彩京新作シューティングゲーム、ついに登場！ |
| ランドメーカー | タイトー | パズル | 8−1 | 発売中 | 元祖「パズルボブル」スタッフが作る最新作パズルゲーム。乞うご期待！ |
| THE KING OF FIGHTERS'98 | SNK | 格闘 | 8−4 | 発売中 | |
| オセロしようよ | サクセス | テーブル | 4−2 | 7／27 | なんとオセロゲームの第４段!! CPUはマジで強いです。 |
| ストリートファイターZERO3 | カプコン | 対戦格闘 | 8−6 | 7月下旬 | |
| バスアングラー2 | コナミ | スポーツ | 特殊 | 7月下旬 | |
| レーシングジャム チャプター2 | コナミ | ドライブ | 特殊 | 7月下旬 | |
| ソウルキャリバー | ナムコ | 格闘 | 8−4 | 7月末発売 | |
| **8月以降発売** | | | | | |
| セクシーパチンコリアクション | サミー | 脱衣パチンコ | パチンコ専用パネル | 8月上旬 | サミーの脱衣ゲーム最新作です。今回はパチンコ美少女、巨乳好きにおすすめです。 |
| テトリス ザ・グランドマスター | アリカ／カプコン | パズル | 4−3 | 8月予定 | |
| すくすく犬福 | ビデオシステム | クイズ | 未定 | 8月予定 | ビデオシステムおなじみのマスコットキャラ「犬福」をクイズに答えて成長させていこう！ |
| SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 | SNK | 格闘 | 未定 | 8月末予定 | |
| 上海　真的武勇 | サン電子 | パズル | 8−1 | 今夏予定 | |
| コットン　ブーメラン | サクセス | シューティング | 8−3 | 9月予定 | ブーメラン、ブーメラン、ってことでコットンが戻ってきたポン！ |
| 電車でGO！2 高速編　3000番台 | タイトー | 電車 | 特殊 | 9月予定 | 追加路線がなんと10路線も！待望のニューバージョン、遂に登場！ |
| 超鋼戦紀キカイオー | カプコン | 格闘アクション | 8−6 | 10月予定 | |
| 対戦ホットギミック快楽天 | 彩京 | 対戦麻雀 | KB | 98年予定 | コミック誌「快楽天」と麻雀ゲーム「ホットギミック」が完全合体！通信対戦の彩京具合前作の4倍（根拠不明）！とにかく期待せよ！ |
| ガンバード2(仮) | 彩京 | シューティング | 謎 | 98年予定 | 前作で13歳だったマリオン様は、今回なんと9歳ナリ！新キャラ続出の超豪華縦スクロールシューティング、次号続報を待て！ |
| **発売日未定** | | | | | |
| ビーストバスターズ | SNK | ガンシューティング | ガンコントローラー | 未定 | |
| ビートアタック(仮) | ケイブ | シューティング | 未定 | 未定 | ケイブの新作シューティング！ |
| カオスヒート | タイトー | アクション | 8−2 | 未定 | 新シリーズ「G−NET」第1弾！ |
| レイストーム2(仮) | タイトー | シューティング | 未定 | 未定 | |
| ブラッディロア2 | エイティング／ライジング | 対戦格闘 | 8−4 | 未定 | 獣らしさが、より追及された獣化後は、前作以上の凶暴な獣へと変貌します。 |
| アシュラブレード | 富貴商会 | 対戦格闘 | 8−3 | 未定 | |

みんなX-MARKETで見つかるよ！

クロスマーケット

アニメ・ゲーム世代の個人情報マガジン

# X-MARKET

毎号 アニメ、ゲーム等の個人情報が1700件以上掲載！

定価420円(税込)



8月情報号 好評発売中

特集 直前！夏のイベント お役立ち情報!!

イラスト/あかつきごもく

## キミも情報を載せよう！

「一緒に同人活動したい」「あのアニメが好きな人と友達になりたい」「自分たちのサークルで作った同人誌を売りたい」「僕が作ったホームページを見て！」など、みんなからの個人情報を募集しています。掲載サイズによっては、自分のイラストや写真なども一緒に掲載できます。

### ●応募の仕方

応募用紙を使用し(コピー可)、必要事項を書いてください。原則、すべて有料掲載となります。料金の支払い方法は、郵便為替、切手、マルゲ屋(神保町本店・大阪梅田店のみ現金でも受け付けております)で受け付けておりますので、申し込み用紙と同封してお送りください。

C、Dサイズで掲載を希望する場合は、イラスト(7cm×7cm)や写真の同封を忘れずにお願いいたします。

### ●掲載サイズ●

掲載時のサイズを、以下の4種類から選べます。

Aサイズ（小）：ネーム60字程度。　イラスト・写真不可。掲載料無料
Bサイズ（中）：ネーム150字程度。イラスト・写真不可。掲載料1000円
Cサイズ（中）：ネーム50字程度。　イラスト・写真可。　掲載料1000円
Dサイズ（大）：ネーム160字程度。イラスト・写真可。　掲載料3000円

### ●住所公開・非公開について●

直接あなたに連絡がいくようにする「ダイレクト」と、一度編集部で郵便物をあずかり、そこからあなたへお送りする「転送サービス」の2種類があります。「ダイレクト」の場合は申込用紙の「連絡アドレス」欄に住所や電話番号、Eメールなど、公開できる連絡先を書いてください。「転送サービス」を希望の方は、「連絡アドレス」には何も書かないでください。

### ●原稿を書くときの注意●

■文字は丁寧に、なるべく濃い筆記用具でお書きください。　■イラストを同封される方は、7センチ×7センチのサイズで書いてください。　■数字は1マスに2文字書いて構いません(半角扱い)。　■特殊な文字は掲載できない場合があります。　■文章中のスペース、改行などは変更する場合があります。■Aサイズの人で連絡先を公開希望の方は、この欄ではなく本文に連絡先などをすべてご記入下さい。Aサイズにはこの欄はありません。　■「連絡先アドレス」を公開する人は、「公開用氏名」欄か「連絡先アドレス」欄に必ず本名を書いてください。ペンネームだけでは本人に郵便物や電話が届かない場合があります。

### ●こんな内容のものは掲載できません！●

■映像関連の著作物の売買、譲渡、貸借、交換(ゲームソフトやビデオソフトなど)　■中古車、不動産、携帯電話・PHS・ポケベルなどの売買　■特定の個人、団体などへの誹謗中傷、プライバシーの侵害にあたるもの　■公序良俗に反するもの　■企業などの情報と判断できるもの、または予想されるもの　■読者や掲載者に不利益な状況を生み出すと予想されるもの　■編集方針や編集部の判断で掲載できないもの　※その他具体的な内容については「クロスマーケット」をご覧ください。

### ●注意●

■締め切り日に間に合えば、必ず掲載されるというわけではありません。やむをえず次号送りになる場合や、不採用になる場合もあります。　■掲載時には、事前に郵便か電話でご連絡いたします。　■「自分が送った情報の内容を変更したい」「やっぱりキャンセルしたい」ということはできません。　■どの号に掲載されるのか、送った封筒は届いたのか、不採用になった理由についてはお答えできません。　■応募後、2カ月以上経過しても編集部から何も連絡がない場合、諸事情で不採用となったか何らかのトラブルで編集部に届いていないと判断してください。不採用の場合はお預かりしている料金も返却いたします。

以上のことを、すべて了承した上で申し込みください。

掲載に関するご質問は、祝祭日をのぞく月曜から金曜までの午後1時から6時まで受け付けております。

TEL.03(3293)9483

**宛先**

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　株式会社新声社　「クロスマーケット」掲載希望係

**締切：毎月5日ごろ**

※5日到着分まではその月に発売される号の掲載候補ですが、都合により次号以降になる場合もあります。

■発行　株式会社新声社　〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26

X-MARKETにご応募する際に、この券を同封していただくと、一枚につき500円分割引させていただきます。※複数枚入れていただければ、その分割引いたします。

クーポン券 500円割引
GM 8/30.9/15合併号
※コピー不可

キリトリ

## X-MARKET応募用紙

※原寸コピー可。掲載希望の方は必ず同封してください。

■掲載サイズ
（AからDまでのいずれかにマルをつけてください）　A・B・C・D

■掲載ジャンル（ジャンルのいずれかの1つ、数字にマルをつけてください）
①ゲーム全般　②アニメ、特撮など映像メディア全般　③コミック　④同人誌　⑤コスプレ　⑥模型関係　⑦トレーディングカード　⑧声優、芸能　⑨パソコン　⑩その他

■掲載内容（募集している内容についてどれか1つの数字にマルをつけてください）
①売ります（ゆずります）　②買います（ゆずってください）　③友達募集　④会員募集　⑤交換　⑥原稿執筆（します&募集）　⑦私（達）に注目して　⑧その他

■キャッチタイトル
掲載内容をひとことで（10文字以内）

■都道府県名　■性別　男・女　■年齢　歳

■学年　小・中・高・大　年生　■職業

■連絡先アドレス（38文字以内）
ダイレクト・転送サービス
（どちらかにマルをつけてください）

■本文（A：住所や電話番号など連絡先込で59文字まで　B：150文字まで　C：53文字まで　D：166文字まで）

C　A　B　D

■公開用氏名（10文字以内）

住所　フリガナ　〒□□□-□□□□

氏名　フリガナ

電話番号　（　　）　－

※掲載サイズ料金分の郵便為替を入れましたか？ 最後に必ずご確認ください。

編集部チェック用

総力特集

# 噂の続編ゲーム

# 次号予告





**この夏「ストリートファイターZERO3」「K.O.F.'98」「サイキックフォース2012」など人気シリーズの続編が姿を現した。しかし、まだまだ気になるタイトルがたくさんある。プレイヤーからの熱い支持を受けているあのタイトルの続編はどうなっているのか！ゲーメストはそれらの人気タイトルの続編について調査をする。その結果は…。**

**攻略** ■ザ・キング・オブ・ファイターズ'98■サイキックフォース2012■ソウルキャリバー■スパイクアウト■デイトナUSA2■電脳戦機バーチャロン　オラトリオタングラム■レイディアントシルバーガン■ブラッディロア2■ライデンファイターズジェット

## STREET FIGHTER ZERO 3

# 今号の募集

**すべての宛先は**

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社　新声社　ゲーメスト編集部　○○○○○○○○○係

### 今号のむーちゃん

**■コーナーの内容**　目次の脇に掲載する、ゲーメストのマスコットキャラクター「むーちゃん&ゲー太郎」のモノクロイラストを募集しています。季節感を採り入れ、なおかつ2カ月ほど先読みされたネタだとさらにグ〜!　忘れたころに、粗品が届くこともあります。
**■締め切り**　ゲーメストが終わるまで
**■応募の決まり**　ありません

### ZERO3バレバレなんだよ!

**■コーナーの内容**　ZERO3の記事中での法則がわかった人の中から抽選で1名様に、ZERO3グッズを差し上げます。宛先は「ZERO3バレバレなんだよ!」係まで。詳しくは12ページをご覧ください。
**■締め切り**　8月29日（消印有効）
**■応募の決まり**　応募は1人1通のみ有効です。

### 第11回ゲーム懸賞論文

**■コーナーの内容**　「アーケードゲーム」「ゲームセンター」のどちらかに関係していればテーマは自由。普段アーケードゲームに対し感じていること、ゲームに関するさまざまな体験談、これからのゲームに望むこと、自分なりのゲームの見方などを伝えてほしい。オペレーターの人、ゲームセンター関係者の人には、プレイヤーとは違った視点での「ゲーム」というものを語ってほしい。
**■締め切り**　締切は9月30日（消印有効）
**■応募の決まり**　テーマ:「アーケードゲーム、ゲームセンターに関することすべて」文章量は400字ツメ原稿用紙5〜10枚（超過280文字以内）。原稿の最後には「住所・氏名・年齢・電話番号」を明記して下さい。

### ゲーメスト アイランド

**■コーナーの内容**　●議論の夕べ　●のんきな日常　●暴満館　●超芸魂　●エロス村
※募集要項には特にこれといった決まりはありません。文字、イラストなんでもござれ。ゲームがキーワードになっているものなら、どんなネタでも投稿してください。キミの投稿で、新たなコーナーが誕生するかも?
**■締め切り**　地球が滅ぶまで
**■応募の決まり**　●イラスト投稿／イラストのサイズはB4サイズぐらいまでならOK。
ただし、イラストの縦横比率は葉書と同比率（ちなみに葉書サイズは100mm×148mm=2:3）にしてください。イラストの縦置き横置きは問いません。
サインペン、ボールペン、墨汁、黒インクなどの、黒がハッキリと出るもので描いてください。　鉛筆は不可。目安としては、コピー機にかけたとき、紙が白いまま線がキレイにコピーできる素材で描いてあれば何でもOKです。
●文字投稿　なるべく読みやすい字で書いてください。文章量は問いませんが、長すぎる場合は編集します。目安としては、400字詰原稿用紙2枚ぐらいがベスト。

### はみ出し情報原稿
P.S.GAMEST Q&A
P.S.MESSAGE

**■コーナーの内容**　新たにできたはみだし情報コーナー。読者からの素朴な疑問から、意見・要望まで可能な限り丁寧に対応していくつもりなので、こぞって投稿してね。
**■締め切り**　特になし（常時募集中）
**■応募の決まり**　ゲーメストに付いているアンケートハガキか、官製ハガキにて投稿してください。あんまり長いと載せきれなくなることがあるので、文章は簡潔にね。

VIDEO GAME MAGAZINE　ゲームセンターを10倍おもしろくする本
GAMEST

ゲーメスト次号 No.234 は予価560円で
# 8月29日(土)発売!

# 石井ぜんじの論RON

OPINION

## リニューアルで目指すところ

石井ぜんじ

隔月刊として始まったゲーメストも今年で13年目を迎える。その間に紆余曲折はさまざまあったものの、一貫した記事構成はアーケードゲームの攻略を中心にしていく、というものであった。今号からリニューアルを始めていくが、攻略中心でいくことは大きく変わらないので安心してほしい。

では、リニューアルと言ってもどこが変わるのか、という疑問を持つ人もいるかもしれない。大雑把に言えば、もっとバラエティに富んだ記事を載せていき、より多くの読者に楽しんでもらおう、ということである。

攻略記事にしても、対戦ゲームに初めて出会ったころの時代と、今とは状況が違う。初期はうまい人と下手な人の格差は少なかった。ところが、同じタイプのシリーズものが増えるにつれ、プレイヤーの求める攻略のタイプは細分化されてきたと思う。

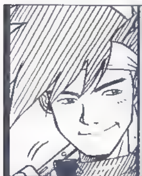
各キャラの実戦的なテクニックが欲しいのか,そもそもそのゲームで何をしたらベストなのかを知りたいのか（これは初心者攻略であるとともに、ゲーム性の本質にも関わってくる）、数値的な細かい真実を知りたいのか、様々な角度から攻略が求められているのではないだろうか。

このように、攻略だけでもいろいろな角度が必要なはずである。だが、アーケードゲームの面白さは攻略だけとは限らない。キャラクターや資料的な部分が知りたい人もいるだろうし、オールドゲームやゲームセンターについて話題にしたい人もいるだろうし、ゲーム作りに関わる様々なことに関心がある人もいるだろう。その様々な欲求に応えていきたい。なかなか急にはできないが、準備は整えて行くつもりである。

そもそも、アーケードゲームはのめり込むだけの価値のあるものであり、そう思っている人がゲーメストを買ってくれるものだと思ってきた。のめり込んだら、ただゲーセンでお金を入れているだけでは何となく物足りない。様々な情報を提供し、話題を共有できるためのゲーメストにしていきたいと思う。そのために、もう少し色々な角度から記事を構成してみたいと思う。

ただ、読者の求めているところから外れていってしまうのでは意味がない。そこで、どういう記事を増やして欲しいのか、攻略のみを突き詰めて欲しいのか、この機会に広く意見を求めたいと思う。いつもハガキを出さないようなタイプの読者に特に、何を求めるか尋ねてみたい。



●さて、今号のゲーメストはどうでしたか？とりあえずリニューアルの第一段階として、色々と手を加えてみました。今までとはちょっと違う「業務用ビデオゲーム専門誌」としての次号からも続々と新企画が始まります。期待していてください。（さわたり）



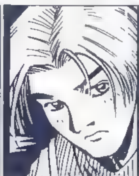
●以前から数カ所にトラブルを抱えていた「いなりんカー」だが、最近特に調子が悪い。さすがに走行距離が11万kmを超えているので、部品の寿命と思えるトラブルが多い。前の車は14万kmで止まってしまったが、今回はどこまで走ってくれるだろうか？（KKY-いなりん）



●たるんだ根性とハラに喝を入れるべく、意気揚々と神保町水泳部を結成。しかし、なまけ者部長ももやんが風邪だ、仕事だ、と水着を買いに行かないので早くも廃部寸前。とか言ってるうちに9月から半年間、卒業実験のため東京を離れるので、しばらくお別れで～す。では。（ぴぐ）



●本誌の仕事を終え、気持ちをサイキックムックに切り替えて原稿をバリバリ執筆中…といいたいところなのだが、現時点でまだ1ページも原稿が上がっていない（ちなみに今日は7月11日）。非常にキツイ進行だが、気合いを入れて執筆するのでみんな買ってネ！（KMT）



●最近、どうも編集部に来て自分の席に座っていても少し落ちつかない気がする。つい先日ライター席の引っ越しがあり、自分の席は替わらなかったものの、周りの風景が一新されたからだと思う。さらばきらり屋姉さん、でもよく見たら隣でやんの。（京城）



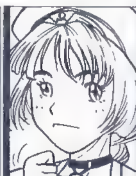
●今、N64が熱い！っと言っても、スターソルジャーとFゼロにはまってるだけなんだけどね。どちらのゲームも単純に遊べて、息抜きに最適なんだよね～。（最近は息抜きどころじゃなく本気？）高橋名人、家に呼べるかなぁ。あ、ダブキャスもやんなきゃ。（CHU）



●この号が発売されるころには、スペースボンバーが発売されてそろそろ1カ月になっていることでしょう。7/10現在では、まだアトミックリリースを使いこなせている人も少ないようですが、稼いでこそ面白いこのゲームだけに、チャレンジしてみてはどうでしょう。（善之字元帥）



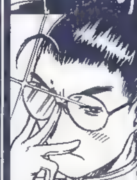
●この号が出てるってことは、tbムックも 理論上は 出てるはず、ってことになるんだよねぇ。正直、かなり心配。とりあえず内容は濃いものになってるはずなんだけど…。まぁ、出てたら万々歳ってことで。出てなかったら…どうしよう。ま、どうしようもねっか。（ちゃっきー）



●いよいよ本格的な夏到来！（ずるさんチック書き出し）…でも、なんで僕は何日も暗い編集部の中に閉じめられてるんだらうねカムパネラ。そんなこんなで、夏を捨てさったやさぐれ連中により、サイキック2012ムックは鋭意制作中。「買ってくれ（刹那）」（洌健）

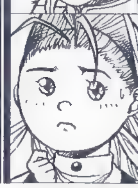


●ゲームしては文字を打ってと、一日中モニターを眺めていた。数週間、家に帰れないなんてこともここ（編集部）では常識だった。でも…、不思議と居心地は悪くなかった。いままでお世話になったみなさん、本当にありがとう。遊びに行くときは誘ってね。再見！（借金）



●今号からちょいと生まれ変わったゲーメスト！とにかく感想待ってます。

最近始発で帰ることが多い。寝ようとしても、暑さで眠りが浅いうえに、車でがなり立てている選挙の演説が睡眠妨害に拍車をかける。あれは騒音公害と認知されないのか？（夜型人間しもでん）



●春先に髪を切ったらダイゴ隊員になり、夏に切ったらアスカ隊員だと言われた。私はウルトラマン・フリークなのか？

編集部の近所に亀澤堂って和菓子屋さんがあるんだけど、そこのブルーベリードラヤキがおいしいんだよ。このブルーベリー、ホンモノって感じ。（毛玉）

### 表紙の裏をとれ

●今回KOF98です。また京とイオリンですか、うむ…こっちで仕事がない間、ゲームのキャラデをしてました。ウィンの劇場経営モノ8／7発売です。よろしく。夏コミは「甲冑娘」＆「ロケット兄弟」に、トゥルラの「恋のように…」もよろしく観てね。そして自分はTRPG、なんだかね「T・チョコレート」（ワサビ・セブン藤原）

### まってェ～もう一言

●今回は夏コミに向けての商品をブリバリ紹介していきたい！まず着せ替えが熱いセル画セット「横田守セルプリンセス」！あとアニメが熱い「ヴァイスクロイツセット」「ダイナギガセット」！そんでもって描き下ろしが熱い「サイキックフォース複製原画集」！（グッズ製作・花組）

●ゲーメストムックVol.129「バーチャファイター3tb完全攻略読本」は買ってくれたかな？その内容は「至高にして至極」、ゲーメストムック史上、ここまで究極に高まった内容は初めてかも。攻略以外の企画も盛りだくさんなので、バチャッ子は絶対買うべし！（ゲーメスト編集部）

**次号GAMESTは8月29日(土)発売**

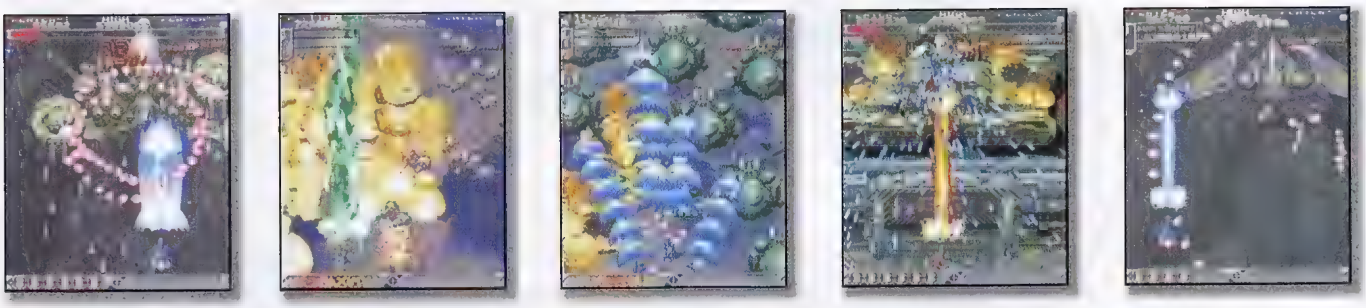
PlayStation

シリーズ第2弾
アーケード完全移植!!

超スローモーション機能搭載!!
簡単キッズモード搭載!!
爆発パターン等完全再現!!

# 怒首領蜂
DODONPACHI

1998年9月10日発売
予定標準価格5,800円(税別)



※画面は全て"PlayStation"開発中のものです。〈縦画面〉

縦方向シューティングゲーム
縦画面・横画面の選択可能。2人同時プレイ可能。



(株) エス・ピー・エス
SPS
http://www.sps.co.jp/
〒960-8151 福島県福島市太平寺字過吹24-1
TEL024-545-5777/FAX024-545-1804

# 神々しく重なり合う陰と陽

# SOULCALIBUR



美しいモーションとエフェクトで我々の視覚を楽しましてくれるキャリバーだが、その反面、慣れていないうちは「何をされているのか分からず、ダメージだけは受けている」という事態に陥りがちなのも事実。

そこで今回はキャラ別に入る前に「防御システム」と銘打ち、ダメージ軽減のシステムを集めて解説。さばきや受け流しもそうだが、ここではあくまでも　技をくらってから　とる行動に絞ったので、知っておけば無用なダメージは確実に少なくすることができるはずだ。

担当：なっちゃん待ちのキャリバーチーム

## 防御システム1 空中制御

無駄なダメージを防ぐためのシステムとして用意されているのが、空中制御だ。

空中制御とは、自分が浮かされてしまったときに、落ちる方向を変えることのできるシステムで、空中コンボやリングアウトを防止するためのものだ。

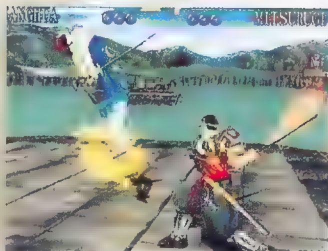
しかし、ここで注意することが一つある。それは、浮かされた技は空中制御することはできず、空中で追い打ちをくらったあとでないと、制御を受け付けていないのだ。

例えば、浮かされたとき、すでにリングアウトが確定していると、空中制御ができないので、リングアウトを回避することは不可能だ。

落ちる角度を変えられる空中制御だが、万能ではないことを覚えておこう。

さて空中制御の操作だが、浮かされているときに、前後左右関係なく全方向にレバー入力をすれば、入力した方向に角度を変えることができる。

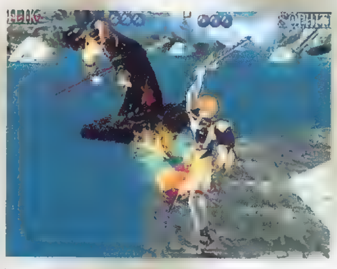
しかし、真後ろに空中制御しても、コンボをくらってしまう状況が多いので、レバー入力をするときには、上か下に入力するように心掛けよう。



浮かされたときには、空中制御をすることはできないが、



空中で追い打ちをくらったあとならば、その後の制御は可能。



浮かされたときに、リングアウトが確定だと回避は不可能だ。

### これは覚えとけ！

- ●浮かされたらボーっとせず、とにかくレバーを入力せよ！
- ●空中制御は、後ろには落ちるな！上、下に制御せよ！

## 防御システム2 ダウン回避

ダウン回避とはその名のとおり、くらえばダウン状態になってしまう技をくらっても、キャラがそうならず素早く立ち直れるシステムの総称。

最近の3D格闘ゲームにおいては特別目新しいものではないので、だいたいどういうものか想像できるとは思うが、やはりキャリバーならではの特異点もある。

まず一口にダウン回避と言っても厳密には2種類あり、すぐに回転（起き上がりの）状態に移行できるものが1つ。

これの操作方法は単にレバーを転がりたい方向に入れるだけ。前、後、奥、手前の通常の4種類の回転起きがダウン状態を省略してできる。ただし無敵時間はない。前後のものだと強制的に起き上がり、奥、手前ならある程度は回転状態を維持することが可能。

そして重要なのは、どんな技に対してもこのダウン回避ができるわけではないということ。できるのはヒット後、少し浮かす効果のある技のみで、そうでない技に対してはもう1つの回避法がある。

操作はGボタンを押すだけ。成功すると回転はせず、その場で掛け声と共に素早く立つ。



こういった少しも浮かない技に対しては…、



回転ではなく、その場の受け身が用意されている。

この2つがキャリバーのダウン回避だが、重要なのは2種類を併用できないという点。つまり、その場回避できる技に対して回転回避はできず逆も然り。見分けるのはそれほど難しくはないので、ぜひきっちりと使い分けるようにしておきたい。もちろん、どちらのダウン回避もできない技はあるが…。



回転中はもちろん無敵ではないので、やりすぎるのも危険。

### これは覚えとけ！

- ●起き攻めのきつい相手（キャラ）には、こまめなダウン回避を！
- ●回転受け身と、その場受け身をきっちりと入力し分けろ！

# 防御システム3 起き上がり

防御システムで起き上がりと言ってもピンとこない人も多いと思う。が、このゲームの起き上がりは非常にリスキーだ（だから空中制御や受け身がある）。よって無用なダメージを受ける人も多かろうと、このページに入れてみた。

では、具体的にはどこが危険なのかというと、起き攻めを仕掛けてきた相手に対する専用の迎撃技がないのだ。つまり『起き上がり攻撃』がないということ。

しかしCPUの起き上がりに近寄ってみると結構迎撃されるし、自分が起き上がるときに攻撃ボタンを押すと意外にスピーディーに技が出る…。

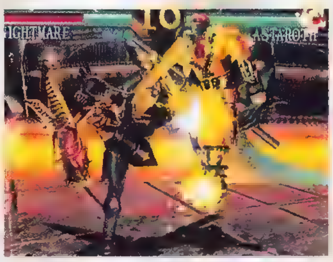
そう、それが落とし穴。そうやって出る、起き上がり時の攻撃は単なるしゃがみ技なのだ。当然、無敵時間もほぼないに等しいから、これを認識せずに技を出していると非常に痛い目に遭うケースが多い。したがって出すなら、できるだけ出の早い蹴り系（K）のものがお薦め。

これ以外には「横転をするかしないか」という選択肢も重要。これは寝ている状態のキャラに当たる攻撃のほとんどが、縦斬りであることに起因する。これをかわすには横転が一番だからだ。そうすると横転してしまったために当たってしまう技も出てくるのは当然。

とりあえずは起き蹴りの選択と横転…。この2つを重要視しておいてほしい。


これは寝ていても当たる。しかもガード不能だ…、


だったら横転。下手に手を出してもいいことはない。


起き蹴り？ いえいえ、ただのしゃがみからの立ち上がり攻撃です。

**これは覚えとけ!**

●起き攻めのきつい相手（キャラ）には、こまめなダウン回避を！

●回転受け身と、その場受け身をきっちりと入力し分けろ！

# アイヴィー



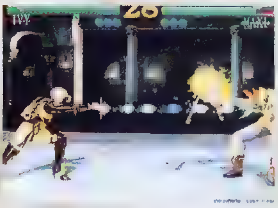
アイヴィーの間合いは、何と言っても遠距離。指一本触れさせずに勝つことを目標に！

担当：SHO

## 浮かせてコンボを狙いましょう

中、遠距離を得意とするアイヴィーは、その距離での有効な技について知っておく必要がある。

まず、遠距離で主戦力となる技は、「生まれ出づる火霊」（⇨B☆⬆）と、「生まれ落ちる火霊」（⇨B☆⬇）の2つだ。始めの攻撃は直線的だが、剣が伸びた状態から、奥か手前に剣を払うことができるので、非常に広範囲に攻撃することができる優れた技。剣を払う方向は、相手が自分の奥にいるか、手前にいるかを、確認してからレバー入力しても十分間に合うので先読みする必要はない。ガードされても遠距離ならば反撃を受けることはないので、容赦なく使っていこう。


遠距離では何と言ってもこの技、「生まれ出づる火霊」だ。

次は中間距離での技だが、比較的攻撃モーションの大きい技が多いアイヴィーにとって、相手に接近されるのはかんばしくない。接近されたら、どうにか中間距離を止めて、攻撃を当てたら走って間合いを測るといった感じにしたい。そんな中間距離で、頼りになる技が「欲深き火霊」（A）だ。コマンドも簡単で、ミスしにくく攻撃発生も早い。しかも、2発目の攻撃が遠距離、または、カウンターヒットだった場合「投げ」にシフトするので、ダウンを奪うこともできるのだ。ダウンを奪うことができれば、間合いを離すこともできるし、起き攻めもできるので常に有利な状態で闘うことができるというわけ。以上の2つの技を使うだけでも、ある程度アイヴィーを動かすことは可能。あとは、プレイヤーの工夫次第だ。


2発目の攻撃が「投げ」にシフトするので非常に強い技だ。

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 連なる刻印（レンジサイン） | A，A |
| 欲深き火霊（グリーディテジャス） | A |
| 殻破りし黒翼（ハッチャーレイブン） | ⇨➡A |
| 覚醒せし刻印（ウェイカーサイン） | 立ち途中A |
| 連なる刻銘（レンジオートグラフ） | B，B |
| 連なる水精（レンジアパス） | B |
| 従者の宣誓（スクワイヤプレッジ） | B，⇨B |
| 従者の翼採り（スクワイヤケイジランブラー） | B，⇨B |
| 刺蔓の如く（カインドランブラー） | ⇨B |
| 翼奪う刺蔓（ケイジランブラー） | ⇨B⇧ |
| 従者の影法師（スクワイヤシルエット） | ⇨B⇧，K |
| 生まれ出ずる火霊（テジャスキャスト） | ⇨B☆⬆ |
| 生まれ落ちる火霊（テジャスイェルド） | ⇨B☆⬇ |
| 夜の為の鎮魂歌（ミッドナイトレクイエム） | ⇨➡B |
| 水精の如く（カインドアパス） | ⇦⬅B |
| 愚者の円盤（イディエットソーサー） | ⇦bA |
| 生まれ出ずる螺旋（スパイラルキャスト） | ⇦bA，B |
| 覚醒せし刻銘（ウェイカーオートグラフ） | 立ち途中B |
| 恐れる女刀師（フィアフルカトレス） | ⇘K |
| 怒れる女刀師（テンパメンタルカトレス） | ⇘K |

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 囀り夜雀（シンガーナイトスパロウ） | ⇦K |
| 鐘鳴らす女刀師（ワーナーカトレス） | ⇦⬅K |
| 睨み夜雀（ゲイズナイトスパロウ） | ⇨K |
| 女刀師（カトレス） | ⇨➡K |
| 消え逝く夜雀（ルーズナイトスパロウ） | 立ち途中K |
| 咒い夜雀（チャーマーナイトスパロウ） | しゃがみから⇘K |
| 地霊の時間軸（プリティヴィアクシズ） | ⇘A+B |
| 地霊の時間軸（プリティヴィアクシズ）～黙する地霊（タシットプリティヴィ） | ⇘A+B |
| 凍りつく眼差し（フリージーゲイズ） | ⇨A+B |
| 狂い霊の灯（レイヴナーズカンテラ） | ⇨➡A+B |
| 狂い霊の燭台（レイヴナーズフェロス） | ⇨➡A+B⬅ |
| 双子の宣誓、兄（エルダーツインプレッジ） | しゃがみから⇘A+B |
| 刺蔓の時間軸（ランブラーアクシズ） | しゃがみから⇘A+B |
| 刺蔓の時間軸（ランブラーアクシズ）～ 黙する地霊（タシットプリティヴィ） | しゃがみから⇘A+B |

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 惑乱なる風精（ディリゥードヴァユ） | 立ち途中A+B |
| 騒乱なる風精（ライオットヴァユ） | 立ち途中A+B，A |
| 恐れ無き地霊（フィアレスプリティヴィ） | ⇗B+K |
| 恐れ無き地霊（フィアレスプリティヴィ） | ⇩B+K |
| 恐れ無き地霊（フィアレスプリティヴィ） | ⇘B+K |
| 永遠の血判（エターナルサングリア） | ⇦B+K |
| 水精の時間軸（アパスアクシズ） | ⇦⬅B+K |
| 水精の時間軸（アパスアクシズ）～黙する地霊（タシットプリティヴィ） | ⇦⬅B+K |
| 思慮深き地霊（センシブルプリティヴィ） | 黙する地霊（タシットプリティヴィ）ホールド中レバー入れ |
| 悦び踊る地霊（リーププリティヴィ） | 黙する地霊（タシットプリティヴィ）ホールド中レバー入れ |
| 愚者の外套（イディエットケープ） | 立ち途中B+K |
| 眠れぬ影法師（レストレスシルエット） | ⇩A+K |
| 朽ちた車輪（ディケアーガルガリン） | ⇘A+K |
| 天に還る蛇（アカシャ・ウロボロス） | ⇨⇩⇘A+K |
| 汝、変れ（アームアレンジ） | ⇩⇘⇨or⇩⇙⇦ |

☆……ニュートラル　a，b……a，もしくはbをスライド入力（素早く次のボタンを入力）

# シャンファ



特殊移動技を連携に組み込んで相手を攻めてみよう。
担当：伊勢猫

シャンファの攻撃において、その軸となる各種のフェイント技や8WAY-RUNからの攻撃だが、これ以外でも特殊な効果を持っている遊歩瑟といった固有技がある。

さて、この遊歩瑟という技、実は攻撃判定を持っていない特殊移動技で、相手の方向へとしゃがみ状態で回転しながら移動していく。しゃがみ移動中は普段のしゃがみと基本的な性質は同じで、中、下段判定の攻撃に対しては無防備な状態だが、上段判定の攻撃を避けていくことが可能。

8WAY-RUNからでも、上下要素のいずれかにレバーが入った状態であれば出していけるので、発生の速い上段横斬りで8WAY-RUNを斬りつけようと狙ってくる相手に対しては、弾き技の乖遊瑟と同じような感覚で使えば相手に近づいていける。



遊歩瑟後はしゃがみ状態になっているのでレバーを離せば…

また、遊歩瑟からはダウン判定を持っている中段判定の遊歩紅明剣へと連携させていく以外にも、しゃがみ状態を利用してやることでほかの固有技へとつなげていける…といった特徴を持っている。

具体的にはレバーを下方向へと入力しておけば、しゃがみ状態からの攻撃を出していくことが可能。また、レバーをニュートラルに入れておいてやれば、立ち途中入力の攻撃を出していける。

この特性を利用していけば、普段はリーチが短くて扱いづらい臥昂詠からの連携も相手に密着してから出していくことができるため、下段部分を相手にヒットさせていくことができる。これ以外では祥律や翔鶏脚といった中段判定の立ち上がり途中技へとつなげてもよく、距離が遠い場合は下段の祥給刺を出していこう。



立ち上がり途中からの攻撃へと連携させていくことができる。

# ナイトメア



3種類の特殊構えを使いこなして、自分だけの連携を作り出せ。
担当：RED

ナイトメアには通常の構えのほかに、チーフホールド、ベースホールド、デキスターホールドと呼ばれる3種の特殊な構えがあり、通常の構えとは異なった技を出すことができる。

これらの特殊な構えをとる方法には2種類ある。分かりやすいのは、それぞれの構えをとるためのコマンドを入力する方法。これは特に問題ないだろう。

面白いのはもう一つの方法で、構えに移行できる技を出したあとボタンをホールドして（つまりボタンを押しっぱなしにして）構えに移行する、というもの。

例えば、Aボタンを「ちょん」と普通に一回押すと、横斬りを出してから、もとの通常構えに戻るのだが、Aボタンを押しっぱなしにすると、同じ横斬りを出したあと、そのまま剣を振り抜いて、デキスターホールドという構えへ移行するのだ。さらにこのデキスターホールド中にBボタンを押してホールドすると、斬り上げからそのままチーフホールドへ移行する。こんなカンジで次々とホールドを使っていくと、斬りからそのままスキなく次の構えに移行し、移行したその構えから、さらにその構え特有の技を出し…というように、流れるような連携を作ることができるのだ。



左がデキスターホールド。右が通常構え。

斬り→ホールド→構え→斬り…、というループを作ることによって、巨大な剣を大胆、かつトリッキーにぶんぶん振り回して暴れるのがナイトメアの闘い方なのだ。

とりあえずは、AボタンとBボタンを交互に押しっぱなしにするだけでもそれっぽい動きができるので、難しく考えずに遊んでみよう。



左がチーフホールド。右がベースホールド。

| 技名 | コマンド | 技名 | コマンド | 技名 | コマンド |
|---|---|---|---|---|---|
| プログレススラッシュ | A、A | フェイタルドライブ~ベース・ホールド | ⇦⬅**B** | テラーニー | チーフ・ホールド中K |
| スラッシュクロス | A、A、B | ピースィングストライク | ⇨B | テラーベルフリー | チーフ・ホールド中K、K |
| スラッシュグラウンダー | A、⇩A | ルークスプリッター | ⇨➡B | サイドガントレットバスター | ⇩B+K、⇨B |
| ダブルグラウンダー | A、⇩A、A | ファームメントディバイド | ⇨➡bA | サイドガントレットバスター | ⇧B+K、⇨B |
| シャドウスライサー | ⇙A | フルスイングスプリッター | 立ち途中B | デキスター・ホールド | ⇦B+K |
| レッグスラッシュ | ⇩A | フルスイングスプリッター~チーフ・ホールド | 立ち途中**B** | ファントムスラッシュ | デキスター・ホールド中A |
| アーメットクラッシャー | ⇘A | スプリットバスター~ベース・ホールド | しゃがみ中**B** | ダブルファントムスラッシュ | デキスター・ホールド中A、A |
| バックスピンスラッシュ | ⇦A | ヘルムディバイダー | bG、B | ファントムスラッシュグラウンダー | デキスター・ホールド中A、⇩A |
| クイックスピンスラッシュ | ⇨A | アーマーブレイカー | bG、B、B | ファントムディッパー | デキスター・ホールド中B |
| クイックスピンスラッシュ~デキスター・ホールド | ⇨**A** | アーマーブレイカー~チーフ・ホールド | bG、B、**B** | ファントムディッパー~チーフ・ホールド | デキスター・ホールド中**B** |
| ライドスラッシャー | ⇨➡A | ブレイクキック | bG、B、K | ファントムトゥーキック | デキスター・ホールド中K |
| クイックバックスピンスラッシュ | aG、A | アースディバイド | ⇩⇘⇨B | ソウルバイター | デキスター・ホールド中bA |
| スラッシュ~デキスター・ホールド | **A** | グライドローキック | ⇙K | ベース・ホールド | ⇨B+Korしゃがみから⇘B+K |
| ライジングスラッシュ | 立ち途中A | グライドローキック | ⇩K | グリーブサイズ | ベース・ホールド中A |
| メイルシュトローム | 立ち途中A、A | ダークミドルキック | ⇘K | グリーブサイズ~デキスター・ホールド | ベース・ホールド中**A** |
| メイルシュトローム2発目キャンセル | 立ち途中A、A⬇ | アクセルキック | ⇘K、K | グリーブカタパルト | ベース・ホールド中B |
| ガントレットバスター | B⇨ | アクセルヘッドアッパー | ⇘K、K、B | グリーブカタパルト~チーフ・ホールド | ベース・ホールド中**B** |
| ランパートバスター | B⇦ | ダークサイドキック | ⇦K | グリーブラム | ベース・ホールド中K |
| メイルスプリッター | B、B | ジェイドクラッカー | ⇨K | フィーンドシャッター | ベース・ホールド中A+B |
| バスターグラウンダー | B、⇩A | ショルダーチャージ | ⇨➡K | エアディバイド | ベース・ホールド中bA |
| バスターグラウンダー2発目キャンセル~チーフ・ホールド | B、⇩A、⬅ | ライジングキック | 立ち途中K | ドロップキック | ⇨➡B+K |
| ソードバスター~ベース・ホールド | **B** | ストンピング | ⇩⇘⇨K、K、K、K、Kor相手ダウン中に⇩K、K、K、K、K | スピンキック | A+K |
| スラストスロー | ⇙B | アーストランプル | ⇩⇘⇨K | スピンキックスラッシュ | A+K、A |
| シャドウバスター | ⇩B | ダークソウルインパクト | ⇘A+B | スピンダブルスラッシュ | A+K、A、A |
| シャドウバスター~ベース・ホールド | ⇩**B** | フライングエッジ | ⇨➡A+B | スピンスラッシュクロス | A+K、A、A、B |
| スカイスプリッター | ⇘B | フライングエッジ~ダウンへ | ⇨➡A+B、⬇ | スピンスラッシュクロス | A+K、A、A☆B |
| スカイスプリッター~チーフ・ホールド | ⇘**B** | チーフ・ホールド | B+K | スピンスラッシュクロス~ベース・ホールド | A+K、A、A☆**B** |
| ヘッドバット | ⇦B | チーフ・ホールド | ⇩B+Kor⇧B+K | スピンスラッシュグラウンダー | A+K、A、⇩A |
| ダブルヘッドバット | ⇦B、B | テラーサーキュラー | チーフ・ホールド中A | スピンダブルグラウンダー | A+K、A、⇩A、A |
| フェイタルダイブ | ⇦⬅B | テラーサーキュラー~デキスター・ホールド | チーフ・ホールド中**A** | スピンキックスラッシュ~デキスター・ホールド | A+K、**A** |
| フェイタルドライブ | ⇦⬅B、B | テラーストンパー | チーフ・ホールド中B | スピンミドルキック] | A+K、K |

| 技名 | コマンド | 技名 | コマンド | 技名 | コマンド |
|---|---|---|---|---|---|
| 麗韻（レイイン） | A，A | 紅躍刺（コウヤクシ）～搦引（ジャクイン） | ⇦⬅B⬅ | 進脚音（シンキャクオン） | ⇦⬅K |
| 麗乖瑟（レイカイシツ） | A，A，⇧orA，A，⇩ | 礼刺（レイシ） | ⇨B | 零星脚（レイセイキャク） | kB |
| 清麗歌（セイレイカ） | A，A，B | 進給刺（シンタイシ） | ⇨B，B | 零星綽遊刺（レイセイシャクユウシ） | kB，B |
| 清麗曲（セイレイキョク） | A，A，⇦B | 礼舞（レイブ） | ⇨B，A | 翔鶏脚（ショウケイキャク） | 立ち途中K |
| 涼風香麗曲（リョウフウコウレイキョク） | A，A，⇦B，B | 奉曲（ソウキョク） | bK | 寿翼律（ジュヨクリツ） | A+B |
| 断茎斬（ダンケイザン） | ⇩A | 乖香雲（カイコウウン） | bA | 歓風掃（カンフウソウ） | ⇩A+B |
| 綺雲（キウン） | ⇦⬅A | 祥律（ショウリツ） | 立ち途中B | 回屈斬（カイクツザン） | ⇘A+B |
| 綺韻（キイン） | ⇦⬅A | 祥給刺（ショウタイシ） | 立ち途中bA | 綽羅律（シャクラリツ） | ⇨A+B |
| 紅刹斬（コウセツザン） | ⇨A | 酔鶏脚（スイケイキャク） | ⇙K | 尚明剣（ショウメイケン） | ⇨➡A+B |
| 芳躍斬（ホウヤクザン） | ⇨➡A | 刊脚（センキャク） | ⇩K | 臥昂詠（ガコウエイ） | 立ち途中A+B |
| 燿風鐘（ヨウフウショウ） | aK | 爛脚音（ランキャクオン） | ⇘K | 騎昂楽（キコウガク） | 立ち途中A+B，B |
| 燿風歌（ヨウフウカ） | aK，B | 鶏給刺（ケイタイシ） | ⇙kA | 騎仙楽（キセンガク） | 立ち途中A+B，⇩B |
| 涼麗燿風踏（リョウレイヨウフウトウ） | aK，K | 鶏給霖雨鐘（ケイタイリンウショウ） | ⇙kA，A | 魚河藻（ギョカソウ） | うつぶせダウン中にA+B |
| 香屈刺（コウクツシ） | aB | 鶏給霖潦歌（ケイタイリンロウカ） | ⇙kA，A，B | 紅明剣（コウメイケン） | ⇘B+K |
| 華律（カリツ） | B，B | 鶏給霖涼踏（ケイタイリンリョウトウ） | ⇙kA，A，K | 乖退瑟（カイタイシツ） | ⇦⬅B+K |
| 壮屈劈（ソウクッヘキ） | ⇙B | 靡旒脚（ビリュウキャク） | ⇨K | 希芳剣（キホウケン） | ⇨➡B+K |
| 壮隆詠（ソウリュウエイ） | ⇙B，A | 鳴旒脚（メイリュウキャク） | ⇨➡K | 遊歩瑟（ユウホシツ） | A+K |
| 屈劈（クッヘキ） | ⇩B | 旋涼脚（センリョウキャク） | ⇦K | 遊歩紅明剣（ユウホコウメイケン） | A+K，B+K |
| 昇拍（ショウハク） | ⇘B | | | 水月脚（スイゲツキャク） | ⇩A+K |
| 紅躍刺（コウヤクシ） | ⇦⬅B | | | 水月踏（スイゲツトウ） | ⇩A+K，K |

# ミツルギ



剣術の基本は「構え」にある。これを極めずして、剣を極めることはできない。

担当：GYU

ソウルキャリバーで再登場を果たしたミツルギ。前作にあたるソウルエッジから変更点は数多くあるが、最大の変更点といえば、やはり「構え」にあるといえよう。ここではミツルギの2つの構えである「居合い」と「霞」に焦点を当て、その特徴について解説していくことにしよう。

「居合い」の特徴を一言でいうなら、それはズバリ「一撃必殺」ということになる。その理由はズバリ、A＋B入力によって繰り出すことができるガード不能技だ。このガード不能技はA＋Bを入力し続けることでタメを作ることができる。長くタメることでより強力なガード不能技を繰り出すことが可能だ。ただし、



「居合い」からはガード不能技を繰り出せる。一撃必殺!!

「居合い」から繰り出されるガード不能技以外の攻撃は、どれもリーチが極端に短いので注意が必要だ。

一撃必殺の「居合い」に対して、「霞」は連携に適した構えといえる。「霞」から繰り出される攻撃は、攻撃判定の発生が早いものが多いので、攻撃の組み立ての軸として使っていくことが可能だ。

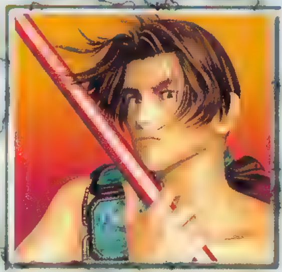
これらの構えはコマンド入力で行うことが基本だが、一部の固有技から構えに移行することもできる。また、どちらも構えている間はガードできないが、「居合い」なら敵の攻撃を受ける瞬間に、Gボタンで返し技を狙えるぞ。




「霞」からの攻撃は出の早さがウリ。連携に組み込もう！

| 技名 | コマンド | 技名 | コマンド | 技名 | コマンド |
|---|---|---|---|---|---|
| 双掛(ナラビカケ) | A，A | 伏風穴（フシカザアナ） | ⇨B⇩ | 鞘払（サヤバライ） | 居合い中にA |
| 脛旋（スネツムジ） | ⇙A | 宵ノ是藤（ヨイノコレフジ） | ⇨⇘⇩⇙⇦B | 鞘打（サヤウチ） | 居合い中にB |
| 旋神楽（ツムジカグラ） | ⇙A，B | 茜ノ暮六（アカネノクレムツ） | ⇨⇘⇩⇙⇦B，B | 脛折蹴（スネオリゲリ） | 居合い中にK |
| 伏掛（フシガケ） | ⇩A | 節穴（フシアナ） | しゃがみから⇘B | 火筒返（ヒヅツガエシ） | 居合い中にG |
| 散黄金（チリコガネ） | ⇘A | 拝割（オガミワリ） | ⇦⬅B | 払火筒（ハライヅツ） | 居合い中にA＋B |
| 贄払（ニエバライ） | ⇦A | 拝神楽（オガミカグラ） | ⇦⬅B，B | 割大筒（ワリオオヅツ） | 居合い中にA＋B（少し長く）orA＋B（押しっぱなし） |
| 贄払（ニエバライ）～霞（カスミ）へ | ⇦A➡ | 空神楽（ウツロカグラ） | ⇨➡B | 崩シ怒雷（クズシダライ） | 居合い中にA＋B（長く） |
| 綴（トジ） | ⇨A | 天神楽（アマカグラ） | ⇨➡B，B | 霞（カスミ） | ⇨A＋B |
| 贄掠（ニエガスリ） | ⇦⬅A | 空神楽（ウツロカグラ）～居合（イアイ）へ | ⇨➡B | 風縫（カザヌイ） | 霞中にA |
| 贄掠（ニエガスリ）～居合（イアイ）へ | ⇦⬅A | 土神楽（ツチカグラ） | しゃがみから⇙B | 風縫（カザヌイ） | 霞中にA，A |
| 踏刈（フミカリ） | ⇨➡A | 神楽縫（カグラヌイ） | しゃがみから⇙B，B | 風縫（カザヌイ） | 霞中にA，A，A |
| 弧月（コゲツ） | ⇨⇘⇩⇙⇦A | 摺囃子（スリバヤシ） | 立ち途中B | 六道ノ裁（リクドウノサバキ） | 霞中にB |
| 流レ宵月（ナガレヨイヅキ） | ⇨⇘⇩⇙⇦A | 踏掛（フミカケ） | bA | 八卦ノ鎬（ハッケノシノギ） | 霞中にB➡ |
| 隠レ宵月（カクレヨイヅキ） | ⇨⇘⇩⇙⇦A，A | 面巻（ツラマキ） | ⇨K | 瑞穂巻（ミズホマキ） | 霞中にK |
| 刈（カリ） | 立ち途中A | 膝鐘（ヒザガネ） | ⇨➡K | 篝吠（カガリボエ） | 霞中にA＋B |
| 拝摺（オガミズリ） | B，B | 弾刺（ハジキザシ） | ⇦K | 炎吠（ホムラボエ） | ⇨➡A＋B |
| 拝摺（オガミズリ）～霞（カスミ）へ | B，B➡ | 弾割（ハジキワリ） | ⇦K，B | 水面払（ミナモバライ） | しゃがみから⇙A＋B |
| 拝当（オガミアテ） | B⇨ | 裾巻（スソマキ） | ⇙K | 車斬（クルマギリ） | ⇖A＋Bor⇧A＋Bor⇗A＋B |
| 空囃子（ウツロバヤシ） | ⇙B | 稲穂巻（イナホマキ） | ⇩K | 差踏（サシフミ） | ⇩⇘⇨ |
| 燻（イブシ） | ⇩B | 稲穂刈（イナホガリ） | ⇩K，B | 差踏刈（サシフミカリ） | ⇩⇘⇨A |
| 天囃子（アマバヤシ） | ⇘B | 稲穂刈（イナホガリ）～霞（カスミ）へ | ⇩K，B➡ | 差踏岩戸割（サシフミイワトワリ） | ⇩⇘⇨B |
| 溜リ風穴（タマリカザアナ） | ⇦Bor⇨B⇦ | 弾（ハジキ） | ⇘K | 差踏弾（サシフミハジキ） | ⇩⇘⇨K |
| 溜リ風穴（タマリカザアナ）～霞（カスミ）へ | ⇦B➡or⇨B⇦➡ | 弾（ハジキ） | 立ち途中K | 六道ノ裁（リクドウノサバキ） | A＋K |
| 風穴（カザアナ） | ⇨B | 響独楽（ヒビキゴマ） | kB | 八卦ノ鎬（ハッケノシノギ） | A＋K➡ |
| 空風穴（ウツロカザアナ） | ⇨B⇧ | 朧神楽（オボロカグラ） | A＋B | 切羽返（キリハガエシ） | B＋K |
| | | 畦縫（アゼヌイ） | ⇩A＋B | 打黄金（ウチコガネ） | ⇘B＋K |
| | | 居合（イアイ） | ⇦A＋B | 閂込（カンヌキゴメ） | ⇦B＋K |

# キリク



構えを絡めた移動技が追加され、より華麗に、強力に！

担当：KAL

これまでスタンダードキャラとして紹介されてきたキリクだが、そのキリクにもついに特殊な構えがついた。「準封師（⇩⬂⇨）」と呼ばれるこの構えは、棍を体の前に立て、ここから奥移動や手前移動、さらに各ボタン操作に対応した技を出せるというもの。なかでも便利なのが、準封師中にAの「封掃」と同じくBの「封牙」。封掃は沛平とほぼ同じモーションの遠距離用下段横攻撃で、封牙は「回穿牙（⬃B）」によく似た中段突き。しかしどちらも技終了後『しゃがみ状態になっている』ので、ここから連続して立ち上がり途中技を出していけるのだ。特に出が早くてリーチがある中段技「凜撃棍（立ち途中A）」と、2段階にわたって浮かし技を出せる「翔泉（立ち途中KB）」が強力だ。



コレが準封師。軸移動や専用技を出せる特殊構えだ。

また、立ちのAAからレバーを上か下に入れることでAキャンセルして奥移動、手前移動する「左流渓」「右流渓」も、合わせて使っていくと面白いだろう。

そのほか、いくつか役立ちそうな技を紹介しておこう。

●接近戦で役立つ技

「風候（⇨AAA）」が出が早くて使えるが、すべて上段なので「鴻鋒（⬂BB）」も覚えておこう。「薙霜蹴（⬂K）」も出が早く使いやすい。

●中距離で役立つ技

「察通穿（aB）」は左斜め後方へ身を引きつつ中段突きを出す強力な技。「杲平（⇦A）」は逆に、右側へ大きく軸をずらしながら攻撃できる上段技。回避性能が高い。

●遠距離で役立つ技

「沛平（⇩A＋K）」は遠距離から届く下段攻撃。横振りなのが強力だ。



身を引いてから突きを出す察通穿。中距離で役立つ。

# タキ



「これぞ三次元殺法」とばかりに相手を切り刻もう。

担当：はまー

何度も言ってきたことではあるが、タキの武器はリーチが短いため「相手の突進を横斬りで迎撃する」といった防御的な闘い方は難しい。自分から積極的に動いて近付く機会をうかがい、接近できたら怒涛のラッシュで相手に手を出させずに倒しきるのが理想のパターンだ。

接近するための手段は、おもに

・8WAY-RUN
・風車&歪車
・笹火宙
・鉄砲駆け
・流雲墜
・宿~凶月宿

など。

8WAY-RUNは手段というより、攻撃しているとき以外は常に走っているぐらいの「基本」の行動となる。相手の横斬りがギリギリ届かないぐらいの間合いでレバーを上下どちらかに入れっぱなしにしておき、技を空振りしたら即斜め前＋Bの鉄砲駆けで攻撃。これが決まれば相手はダウンするので、起き上がりを攻めることができる。



回転が早いぶん方向修正が効かないので、連携で接近するのは難しい。

風車で相手の攻撃をスカした時は、そのままBを連打して技の隙に雷鳴車を叩き込んでやろう。すべて決まれば凄まじいダメージになる。

凶月宿も、当てるのは難しいが大ダメージを奪える。遠距離から大振りの技を狙ってくる相手やキャラ（ナイトメアやアスタロスなど）に狙ってみよう。

なお、風車や笹火宙は特定の連携から派生させることもできる。変幻自在の動きで的を絞らせないようにしよう。



接近した後は、AB～かBA～の連携でガードを揺さぶろう。

| 技名 | コマンド | 技名 | コマンド | 技名 | コマンド |
|---|---|---|---|---|---|
| 厨子（ズシ） | A⇨ | 無風（ナギ） | ⇩B | 弾連誅（ダンレンチュウ） | G+⇧K, K |
| 裂組（サキグミ） | A, A | 無影狩（ムエイガリ） | ⇩B, A | 三弾誅（サンダンチュウ） | G+⇧K, K, K |
| 断変（タチカワリ） | A, A, B | 揚羽（アゲハ） | ⬂B | 疾空滅殺（シックウメッサツ） | G+ 着地際K, K, KorG+ 着地際K, K, KorG+ 着地際K, K, K |
| 浮断変（ウキタチカワリ） | A, A, ⇨B | 闇断（ヤミタチ） | ⬃B | 疾空殺（シックウサツ）～風車（カザグルマ） | G+ 着地際K, K, B+KorG+ 着地際K, K, B+KorG+ 着地際K, K, B+K |
| 乱破（ラッパ） | A, B | 断抜（タチヌキ）～宿（ヤドリ）へ | ⇦B | 陰誅(インチュウ)～宿（ヤドリ）へ | しゃがみから⬂K⬋ |
| 乱破変（ラッパガワリ） | A, B, B | 影紙縒（カゲコヨリ） | ⇨B | 浮鉢割（ウキハチワリ） | 立ち途中K |
| 乱破（ラッパ）～宿（ヤドリ）へ | A, ⬋B, BorA, B, B⬋ | 鉄砲駆（テッポウガケ） | ⇨➡B | 笹火宙（ササビガエリ） | A+Bor⇩A+Bor⇩A+B |
| 組乱破（クミラッパ） | A, B, K | 徹（トオシ） | ⇦⬅B | 風車（カザグルマ） | B+K |
| 乱波式妖（ラッパシキヨウ） | A, B, ⇦B+K | 闇撫（ヤミナデ） | 立ち途中B | 車影狩（シャエイガリ） | B+K, A |
| 烈（レツ） | ⇨A | 闇縛（ヤミシバリ） | 立ち途中B, B | 疾風車（ハヤテグルマ） | B+K, B |
| 惑刃（マドイバ） | ⇨➡A | 闇縛（ヤミシバリ） | G+⬇着地際B, BorG+⬆着地際B, BorG+⬇着地際B, B | 雷雲車（ライウングルマ） | B+K, B, B |
| 惑刃（マドイバ）～宿（ヤドリ）へ | ⇨➡A⬋ | 闇撫笹火（ヤミナデササビ） | 立ち途中B, A+B | 竜巻車（タツマキグルマ） | B+K, B, K |
| 苛烈（カレツ） | ⇨➡A, B | 逆断笹火（ギャクダチササビ） | 背を向けてB中A+B | 雷鳴車（ライメイグルマ） | B+K, B, B, B |
| 迅烈（ジンレツ） | ⇨➡A, B, B | 封魔龍炎剣（フウマリュウエンケン） | ⇦~⬃⇩⬂⇨B | 風斬車（カザキリグルマ） | B+K, B, K, B |
| 惨烈（ザンレツ） | ⇨➡A, B, B, B | 連誅(レンチュウ) | K, K | 歪車（ヒズミグルマ） | ⇧B+Kor⇩B+K |
| 影裂（カゲサキ） | ⬂A | 三連誅(サンレンチュウ) | K, K, K | 逆手車（サカテグルマ） | ⇧B+K, Aor⇩B+K, A |
| 忍蔦（シノビヅタ） | ⬃A | 水面誅（スイメンチュウ） | K, K, ⇩K | 式妖弾（シキヨウダン） | ⇦B+K |
| 幽（カスカ） | ⇩A | 潜針誅（センシンチュウ） | ⇩K | 式影狩（シキエイガリ） | ⇦R+K, A |
| 幽誅（ユウチュウ） | ⬃A, K | 撃誅（ゲキチュウ） | ⇩K, K | 崩誅（ホウチュウ） | 背を向けてB+K |
| 朧（オボロ）～宿（ヤドリ）へ | ⇦A | 疾殺（シッサツ） | ⬂K | 流雲墜（リュウウンツイ） | A+K |
| 揺刃（ユラギバ） | ⇦⬅A | 疾空殺（シックウサツ） | ⬂K, K | 巻雲墜（カンウンツイ） | ⇧☆or⇩☆A+K |
| 蛍（ホタル） | 立ち途中A | 疾空滅殺（シックウメッサツ） | ⬂K, K, K | 影誅（エイチュウ） | しゃがみ中A+K |
| 影狩（カゲカリ） | 立ち途中A, A | 疾殺（シッサツ）～風車（カザグルマ） | ⬂K, B+K | 影浮誅（エイフチュウ） | しゃがみ中A+K, K |
| 乱影狩（ランエイガリ） | 立ち途中A, A, A | 疾殺（シッサツ）～歪車（ヒズミグルマ） | ⬂K, ⇧B+Kor⇩B+K | 霧笹火（ムササビ） | ⬃A+Kor⇩A+Kor⬂A+K |
| 十字（ジュウジ） | B, A | 疾空殺（シックウサツ）～風車（カザグルマ） | ⬂K, K, B+K | 霧笹火（ムササビ） | 背を向けて⬃A+Kor⇩A+Kor⬂A+K |
| 影十字（カゲジュウジ） | B, A, A | 疾空殺（シックウサツ）～歪車（ヒズミグルマ） | ⬂K, K, ⇧B+Kor⇩B+K | 宿（ヤドリ） | ⇩⬃⇦ |
| 十字組（ジュウジグミ） | B, A, K | 隠誅（オンチュウ） | ⬃K | 宿駆（ヤドリガケ） | 宿中⇨ |
| 十字架（ジュウジガケ） | B, A, ⇨K | 喝誅（カッチュウ） | ⇦K | 風宿（カザヤドリ） | 宿中A |
| 十字（ジュウジ）～宿（ヤドリ）へ | B, A⬋ | 喝遣誅（カッシャチュウ） | ⇦K, K | 宿影狩（シュクエイガリ） | 宿中⇦A |
| 十字笹火（ジュウジササビ） | B, A中A+Bor⇧A+Bor⇩A+B | 裏雷（ウラアズマ） | ⇦⬅K | 静魂宿（シズダマヤドリ） | 宿中B |
| 断組（タチグミ） | B, B | 雷宙（アズマガエリ） | ⇦⬅K, K | 妖宿（アヤカシヤドリ） | 宿中K |
| 断組（タチグミ）～宿（ヤドリ）へ | B, ⬋B, BorB, B, B⬋ | 天誅（テンチュウ） | ⇨K | 荒神宿（アラガミヤドリ） | 宿中A+B |
| 組征伐（クミセイバツ） | B, B, B | 天影狩（テンエイガリ） | ⇨K, A | 木霊宿（コダマヤドリ） | 宿中⬁Kor⇧Kor⬀K |
| 断誅（ダンチュウ） | B, K | 地旋誅（チセンチュウ） | ⇨➡Kor⇨A+Kor⇦A+K | 凶月宿（マガツキヤドリ） | 宿中⬁K, Aor⇧K, Aor⬀K, A |
| 断影狩（ダンエイガリ） | B, K, A | 跳誅（チョウチュウ） | G+⇧K | 忌影宿（イミカゲヤドリ） | 宿中⇩K |

| 技名 | コマンド | 技名 | コマンド | 技名 | コマンド |
|---|---|---|---|---|---|
| 双殴棍（ソウオウコン） | A, A | 架穿（ケツセン） | bK | 鵬翼（ホウヨク） | B+K |
| 流渓翼（リュウケイヨク） | A, A, B | 輪廻（リンネ） | ⇩⇙⇦B | 空牙（クウガ） | ⇙or⇩or⇘B+K |
| 左流渓（サリュウケイ） | A, A, ⇙ | 立泉棍（リッセンコン） | 立ち途中B | 伏空牙（フクウガ） | ⇙or⇩or⇘B+K⬆ |
| 右流渓（ウリュウケイ） | A, A, ⇩ | 捲霜泉（ケンソウセン） | しゃがみから⇙B | 倒空牙（トウクウガ） | ⇙or⇩or⇘B+K⬇ |
| 察通穿（サッツウセン） | aB | 摧鋒（サイホウ） | 左ステップ中B | 鳳穿牙（ホウセンガ） | ⇦B+K |
| 速襲棍（ソクシュウコン） | aA | 剴切蹴（ガイセツシュウ） | ⇙K | 戒越蹴（カイエツシュウ） | ⇨B+K |
| 澎穿（ホウセン） | aA, B | 戒破蹴（カイハシュウ） | ⇩K | 翔双棍（ショウソウコン） | A+K |
| 埃掃棍（アイソウコン） | ⇙A | 薙霜蹴（テイソウシュウ） | ⇘K | 山斗（サント） | ⇙A+K |
| 凜乎（リンコ） | ⇩A | 進将蹴（シンショウシュウ） | ⇦K | 沛乎（ハイコ） | ⇩A+K |
| 荊棘掃（ケイキョクソウ） | ⇘A | 靂風蹴（レキフウシュウ） | ⇦⬅K | 砦牙（サイガ） | ⇘A+K |
| 荊杲掃（ケイコウソウ） | ⇙A, A | 戒猜蹴（カイサイシュウ） | ⇨K | 幾喝（キカツ） | ⇨A+K |
| 杲乎（コウコ） | ⇦A | 旋霹蹴（センヘキシュウ） | ⇨➡K | 準封師（ジュンフウシ） | ⇩⇘⇨ |
| 掖旋棍（エキセンコン） | ⇦⬅A | 霹嵐蹴（ヘキランシュウ） | ⇨➡K, K | 封掃（フウソウ） | ⇩⇘⇨A |
| 糾乎（キュウコ） | ⇦⬅A, A | 雷候（ライコウ） | ⇨➡K, K, B | 封牙（フウガ） | ⇩⇘⇨B |
| 即殴棍（ソクオウコン） | ⇧A | 尸穿（シセン） | kB | 封剴（フウガイ） | ⇩⇘⇨K |
| 追襲棍（オウシュウコン） | ⇨A, A | 将穿（ショウセン） | ⇩kB | 封火（フウカ） | ⇩⇘⇨A+B |
| 風候（フウコウ） | ⇗A, A, A | 崇穿（スイセン） | ⇨kB | 封翼（フウヨク） | ⇩⇘⇨B+K |
| 疾旋棍（シッセンコン） | ⇨➡A | 閃翔蹴（センショウシュウ） | 立ち途中K | 封乎（フウコ） | ⇩⇘⇨A+K |
| 凜撃棍（リンゲキコン） | 立ち途中A | 翔泉（ショウセン） | 立ち途中K, B | 左準封（サジュンフウ） | ⇩⇘⇨☆⇧ |
| 連瀑棍（レンバクコン） | B, B | 鳳鳴（ホウメイ） | A+B | 右準封（ウジュンフウ） | ⇩⇘⇨☆⇩ |
| 回穿牙（カイセンガ） | ⇗B | 龍精（リュウセイ） | ⇦A+B | 煌雷火（コウライカ） | 相手頭側仰向けダウン中a+b |
| 飛泉棍（ヒセンコン） | ⇩B | 龍騰翼（リュウトウヨク） | ⇦A+B, B | 煌雷火（コウライカ） | 相手足側仰向けダウン中a+b |
| 雛鋒（スウホウ） | ⇧B | 龍翼穿（リュウヨクセン） | ⇦A+B, B, B | 煌翊閃（コウヨクセン） | 相手頭側仰向けダウン中a+k |
| 鴻鋒（コウホウ） | ⇘B, B | 衆穿（シュウセン） | ⇨A+B | 煌翊閃（コウヨクセン） | 相手足側仰向けダウン中a+k |
| 捻刺棍（ネンシコン） | ⇦B | 衆牙（シュウガ） | ⇩A+B | 照雷火（ショウライカ） | 相手頭側うつ伏せダウン中a+b |
| 帚星（ソウセイ） | ⇦B | 開三宝（カイサンポウ） | ⇙A+B | 照雷火（ショウライカ） | 相手足側うつ伏せダウン中a+b |
| 刮霜穿（カツソウセン） | ⇦⬅B | 捧三宝（ホウサンポウ） | ⇙A+B | 照翊閃（ショウヨクセン） | 相手頭側うつ伏せダウン中a+k |
| 白沢穿（ハクタクセン） | ⇨B | 開三宝（カイサンポウ） | 背後から⇙A+B | 照翊閃（ショウヨクセン） | 相手足側うつ伏せダウン側a+k |
| 白穿牙（ハクセンガ） | ⇨B⇦ | 捧三宝（ホウサンポウ） | 背後から⇙A+B | 夜魄（ヤハク） | G+K |
| 巌衝棍（ガンショウコン） | ⇨➡B | 輝扇（キセン） | しゃがみ中A+B | | |

# ソフィーティア



連携から8WAY-RUNへ、8WAY-RUNから連携へと、こまめに切り替えていこう。

担当：モモヤン

ソフィーティアはソウルキャリバーのなかでは珍しく、素直なキャラクターと言えよう。特殊な構えや変な動きなどないので、すぐにでも自由に動かせるようになるはずだ。初心者にやさしいキャラだぞ。

## 浮かせてコンボを狙いましょう

ソフィーティアの基本は、とにかく8WAY-RUNを使い、動き回ることだ。なぜかと言うと、8WAY-RUNから出せる技が非常に強力だからだ。

だからといって、いきなり8WAY-RUNで動き回るのは危険だ。遠距離なら問題ないが、近距離では動く前に潰されてしまうだろう。

そこで役に立つのが、スプラッシュラウンドキック（BK）だ。一見するとただの連携だが、この技の後にレバーを入れておくと、自動で8WAY-RUNに移行することができるのだ。

8WAY-RUNからはホーリーリフトキック、アセンションシュート、リプロザルエンジェルなどの浮かせ技が有効だ。

ほかに強力なのが、ガード不能に繋がるサイレントストリームや、投げ技のヘブンズアーチライティングなど。中段、下段、ガード不能、投げを織り交ぜて、相手を幻惑していこう。

相手を浮かせてからのコンボは、簡単かつ強力なものがいい。リフトキック、グレースヘブンなどには、ツインステップグレース（⬇A+B）、アセンションシュートのような強力な浮きには、地面に落ちたところを狙ってのクイックストライクが強力だ。



アセンションシュートがヒットしらた、ギリギリまで粘って…、



クイックストライクを入れよう。地面への落下ダメージを加えるのがポイントだ。

| 技名 | コマンド | 技名 | コマンド | 技名 | コマンド |
|---|---|---|---|---|---|
| スライドフロー | A, A | ガーディアンブリンガー | しゃがみから⇘B, bA | プレアーヘブン | 立ち途中B+K |
| スライドトルネード | A, K | ガーディアンスラッシャー | しゃがみから⇘B, bA, A | エンジェルステップ | ⇩⇘⇨ |
| アンダーストリーム | ⇙A | ガーディアンジャッジメント | しゃがみから⇘B, bA, A, K | ラスターサテライト | ⇩⇘⇨A |
| エンジェルサテライト | ⇙A, A | キックデュオ | K, K | ルミナスサテライト | ⇩⇘⇨A, A |
| アンダースライドブレード | ⇩A | トルネードローキック | ⇙K | エンジェルストライク | ⇩⇘⇨B |
| エンジェルバニッシャー | ⇘A | スプリングルアンダーキック | ⇩K | ペインフルフェイト | ⇩⇘⇨B, ⇦ |
| エンジェルカタルシス | ⇦A | ホーリーミドルキック | ⇘K | ライトブリンガー | ⇩⇘⇨bA |
| カタルシスシャワー | ⇦A, B | ホーリートゥキック | ⇦⬅K | ライトスラシャー | ⇩⇘⇨bA, A |
| カタルシスストリーム | ⇦A, A | ホーリーリフトキック | ⇨➡K | ヘヴンズジャッジメント | ⇩⇘⇨bA, A, K |
| カタルシスサテライト | ⇦A, A, A | エンジェルキック | ⇗K | エンジェルスプリング | ⇩⇘⇨K |
| リバースミラージュ | ⇦⬅A | エンジェルスパイラル | ⇗K, A | ダブルエンジェルステップ | ⇩⇘⇨⇩⇘⇨ |
| シールドタップ | ⇨A | エンジェルストローク | ⇗K, A, B | ラスターサテライト | ⇩⇘⇨⇩⇘⇨A |
| タップヒルト | ⇨A, B | エンジェルフォール | ⇗K, B | ルミナスサテライト | ⇩⇘⇨⇩⇘⇨A, A |
| フロートスライドブレード | 立ち途中A | エンジェルサマー | ⇗K, K | エンジェルストライク | ⇩⇘⇨⇩⇘⇨B |
| アセンドスプラッシュ | B, B | エンジェルスプリング | 立ち途中K | ペインフルフェイト | ⇩⇘⇨⇩⇘⇨B, ⇦ |
| スプラッシュラウンドキック | B, K | ツインステップグレイス | ⇘A+B | ライトブリンガー | ⇩⇘⇨⇩⇘⇨bA |
| アンダースプラッシュ | ⇙B | ツインステップグレース | ⇦⬅A+B | ライトスラシャー | ⇩⇘⇨⇩⇘⇨bA, A |
| シールドスマッシュ | ⇩B | ガイアシェイク | ⇧A+B | ヘヴンズジャッジメント | ⇩⇘⇨⇩⇘⇨bA, A, K |
| ガーディアンストライク | ⇩B, B | アルティメットガイアトレマー | ⇧A+B | エンジェルスプリング | ⇩⇘⇨⇩⇘⇨K |
| グレースヘブン | ⇘B | テンバランススマッシュ | B+K | ラスターサテライト | ⇩⇘⇨☆⇧A |
| ソードシャワー | ⇦B | テンバランスストライク | B+K, B | ルミナスサテライト | ⇩⇘⇨☆⇧A, A |
| ソードカタラクト | ⇦⬅B | テンバランスブリンガー | B+K, bA | リプリザルチャージ | ⇩⇘⇨☆⇧B |
| クイックストライク | ⇨B | テンバランススラッシャー | B+K, bA, A | リプリザルトライアル | ⇩⇘⇨☆⇧B, A |
| ナスティインペイル | bA | テンバランスジャッジメント | B+K, bA, A, K | リプリザルエンジェル | ⇩⇘⇨☆⇧B, A, B |
| ナスティインペイル | bA, B | ソードフラッド | ⇦⬅B+K | ホーリークレセントキック | ⇩⇘⇨☆⇧K |
| ナスティインペイル | bA, B, B | リプリザルチャージ | ⇨➡B+K | ラスターサテライト | ⇩⇘⇨⇩⇘⇨☆⇧A |
| ナスティインペイル | bA, B, B, B | リプリザルトライアル | ⇨➡B+K, A | ルミナスサテライト | ⇩⇘⇨⇩⇘⇨☆⇧A, A |
| ヘブンズゲート | ⇦⬅bA | リプリザルエンジェル | ⇨➡B+K, A, B | リプリザルチャージ | ⇩⇘⇨⇩⇘⇨☆⇧B |
| フルターンブレアヘブン | 立ち途中B | トルネードハイキック | A+K | リプリザルトライアル | ⇩⇘⇨⇩⇘⇨☆⇧B, A |
| シールドスマッシュ | しゃがみから⇘B | トルネードミドルキック | A+K, K | リプリザルエンジェル | ⇩⇘⇨⇩⇘⇨☆⇧B, A, B |
| ガーディアンストライク | しゃがみから⇘B, B | ミラージュサテライト | 立ち途中A+B | ホーリークレセントキック | ⇩⇘⇨⇩⇘⇨☆⇧K |

# アスタロス



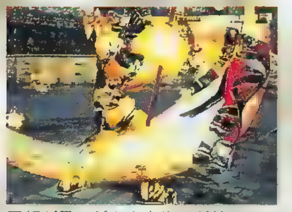
このゲーム中、最も８ＷＡＹ－ＲＵＮが必要ないキャラかも…。それほどこのリーチは驚異だ！

担当：アディトシ

アスタロス最大の特徴は、その破壊力と驚異的なリーチ。よって、できるだけ遠距離での闘い、つまり『相手は届かないがこちらは届く』間合いが理想的だ。自ら下がるという方法が簡単だが、リングアウトがあるこのゲームでは逆に不利になるので、できるだけ相手をリング際に押しやった状況で、その間合いを保っておきたいもの。

そのためには、できるだけこちらの技をガードさせることが重要で、アスタロスの技のほとんどがガード後相手をはじき飛ばす性質を持っているのだ。

とりわけ優秀なのがメリアクスーザとクメルシア。前者は大振りな下段技だが、姿勢が低くなるので上段技をすかすように使い、後者（中段）は多少距離をとって出せば出の遅さをカバーできる。ヴィサリオン、テュダス・カーズフーザも同様で、ホールドすればその効果はさらに高くなる（ガード不能になるものもある）ので余裕があればボタンを長く押そう。そうやって相手を突き放すことに成功したら、高威力なものを狙う。筆頭としてはエル・イルビファーザ。打撃投げといった性質のものだが、連打しておけばエル・リアスハーザになり、ガードされても何発目かで止めて選択肢を迫っていける。受け流しなどを入れてもいいだろう。さらにテュダ・ギルフォ・シェラリシア、ムスルヴィシア等も狙っていきたい。コンボとしてテュダ・クメルシア↓ロ・エリオクラッグもかなりの威力があるぞ。



回転が早いぶん方向修正が効かないので、連携で接近するのは難しい。



接近した後は、ＡＢ～かＢＡ～の連携でガードを揺さぶろう。

# ヴォルド



固有技を覚えるだけでヴォルドをマスターすることは不可能。マスターするカギは２つの構えにある!!

担当：ＧＹＵ

ただでさえ奇怪な固有技が多いヴォルド。各技のコマンドを覚えるだけでも、一苦労といったところだろう。しかし、固有技を覚えたからといって、ヴォルドを使いこなせるわけではない。効果的な連携を作るためには、「背向け」と「ジ・ラック」といった2つの構えを理解することが必要だ。

まず「背向け」とは、読んで字のごとく、相手に向かって背を向ける構えである。この背向けからは強力な攻撃を数多く繰り出せるといったメリットと、ガードできないといったデメリットがある。状況を考えて使っていこう。

そして、もうひとつの「ジ・ラック」だが、これは体操のブリッジのようなポーズを取る構えのことである。この構えは、背向けと同様に強力な派生技が出せるが、ガード不可といったことが特徴。コマンドでいきなり構えを取ることもできるが、固有技から連携させることも可能だ。また、ジ・ラックには、さらに大きな特徴がある。ジ・ラックは通常、相手に対して足を向けてブリッジするが、背向け時の場合は、頭を向けてブリッジするということだ。このブリッジの向きによって、派生する攻撃が変化してくるので注意が必要だ。また頭を向けている場合は、ジ・ラック自体が攻撃判定を持っているということも覚えておこう。



これが「背向け」。強力な攻撃が出せるが、ガード不可だ。



「ジ・ラック」は向きによって派生する攻撃が変化するぞ！

| 技名 | コマンド | 技名 | コマンド | 技名 | コマンド |
|---|---|---|---|---|---|
| シザースクロー | A，A | クリーピィストレッチ～背向け | しゃがみから⇘B | ビハインドミュートハイキック | 背を向けて⇦K |
| ミュートスクラッチ | A，B | グレイブディガー | bA | イモータルベルチー | 背を向けて⇩A＋B |
| ミュートスラッシュ | A，B，A | スコーピオンズテイル | ⇙K | ローリングクレイジー | 背を向けてA＋B |
| ミュートスラッシュ～背向け | A，B，⇦A | スコーピオンズテイル～背向け | ⇙K➡ | スプリットホイール | 背を向けてA＋B⬇ |
| サイドクローキック | A，K | サーカストラピーズ | ⇩K | デスローズ | 背を向けてA＋K |
| サプライズトゥリーパー | ⇙A | ミュートミドルキック | ⇘K | マゴットステップ | しゃがみから⇙⇩⇘ |
| ラットチェイス | ⇩A | ヘッドリバーサー | ⇦⬅K | バックマゴットステップ | マゴットステップ中に⬉ |
| ラットチェイス | ⇩A，A | ラチェットスクリーマー～背向け | ⇨➡K | マゴットスティンガー | マゴットステップ中にK |
| ラットチェイス | ⇩A，A，A | ルナティックスピン～背向け | 立ち途中K | ジ・ラック | ⇩A＋Kor⇘A＋Kor背を向けて⇩A＋K |
| ラットチェイスキック | ⇩A，A，A，K | ルナティックスピン | 立ち途中K➡ | ジ・ラック状態で前進 | ジ・ラック中に➡ |
| ラットチェイスキック | ⇩A，K | リグルステップ | ⇩⇘⇨ | スティアラック | ジ・ラック中に⇨➡ |
| ブラインドブレード | ⇘A | リグルクロー | ⇩⇘⇨A | ジ・ラック状態で後退 | ジ・ラック中に⬅ |
| ブラインドクロー～背向け | ⇦A | リグルシザース | ⇩⇘⇨A，A | フールマナー | ジ・ラック中にA |
| スケアクロウブラインドクロー | ⇦A，A | リグルブラインドブレード | ⇩⇘⇨A，⇘A | フールハンガー | ジ・ラック中にB |
| エレガントテンダー | ⇦⬅A | リグルブラインドシザース～背向け | ⇩⇘⇨A，⇦A | ラックスティンガー | 相手足側のジ・ラック中K |
| ジョリーリッパー～背向け | ⇨A | リグルダンサー | ⇩⇘⇨B | ラックアプセット | 相手頭側のジ・ラック中K |
| エレガントクロー | ⇨➡A | リグルギャロップ | ⇩⇘⇨B，B | プレイングマンティス | A＋B |
| スコーピオンズクロー | 立ち途中A | リグルマンティス | ⇩⇘⇨B，B，B | プレイングキャンサー | ⇩A＋B |
| スタンピートシュレッダー | B，B | オフジョイントマリオネット | ⇩⇘⇨K | ギロチンバイト | ⇦A＋B |
| スタンピートシュレッダー | B，B，B | スライディングフック | ⇩⇘⇨A＋B | フレンジィージャイロ～背向け | ⇨A＋B |
| ベルチーアルター～ジ・ラック | ⇙B，K | ルーニィースリング | ⇩⇘⇨B＋K | ゲートオープナー | ⇨➡A＋B |
| アルタースティンガー | ⇙B，K，K | ブラインドターン | ⇩⇙⇦ | ゲートプライヤー | ⇨➡A＋B，K |
| エクスタシー | ⇩B | フェイスレスブレード | 背を向けて⇨A | マッドブラインドダイブ | しゃがみから⇘A＋B |
| モアエクスタシー | ⇩B，B | リフティングソーサー | 背を向けて⇨➡A | ブラインドダイブ | しゃがみから⇘A＋B |
| エクスタシー～背向け | ⇩B⇦ | マッドリフティングソーサー | 背を向けて⇨➡A | プラムウィロー | B＋K |
| ストマックスライサー | ⇘B | フェイスレスエルボー | 背を向けて⇦A | ザニィーミミック | ⇩B＋K |
| ギロチンシザース | ⇘B，B | フェイスレスペンデュレム | 背を向けて⇦A、B | ザニィーミミック | ⇧B＋K |
| ヘルチョップ | ⇦B | マカブールウェッジ | 背を向けて⇨B | ルーニィースリング | しゃがみ中にB＋K |
| ブラインドヘルクロー～背向け | ⇦B，A | マカブールステッチ | 背を向けて⇨➡B | デスローズ | A＋K |
| デモンフェロモン | ⇦B | マカブールペンデュレム | 背を向けて⇦B | グレイブローズ | A＋K |
| ブレイドネイル | ⇨B | マカブールギムレット | 背を向けて⇦B，B | ウェブワイパー | ⇦A＋K |
| デモンエルボー | ⇨➡B | モアマカブールペンデュレム | 背を向けて⬅B，B | インセインフリップ | ⇨➡A＋B＋G |
| テイストバッド | 立ち途中B | マカブールスケアローグ | 背を向けて⇨➡bA | インセイントラップ | ⇨➡A＋B＋G，K |
| テイストバッド～ジ・ラック | 立ち途中B | スコーピオンズテイル | 背を向けて⇙K | | |
| ボウマンティス | 立ち途中B，B | オフジョイントマリオネット | 背を向けて⇩K | | |

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| シュ・ルクスーザ | A |
| ムクスーザ（ウル・ルクスーザ） | A，A |
| テュダ・シュ・ムクスーザ（ウル・ルクスーザ） | A，A |
| ロツェリオ（ウル・ルクスーザ） | A，B |
| メリアクスーザ | ⇗A |
| テュダ・メリアクスーザ | ⇗A |
| メリュールスーザ | ⇩A |
| テュダス・ムクスーザ | ⇘A |
| テュダ・エルスライ・ムクスーザ | ⇘A |
| ムクスーザ | ⇦A |
| ドル・ジクムサリオ | ⇦⬅A |
| テュダ・ドル・ジクムサリオ | ⇦⬅A |
| ルクフィリオ | ⇨A |
| クメルシア（ウル・ルクフィリオ） | ⇨A，B |
| テュダ・クメルシア（ウル・ルクフィリオ） | ⇨A，B |
| クルクスーザ | ⇨➡A |
| メル・ディアクスーザ | ⇨➡A |
| イル・メルフシア（ウル・メル・ディアクスーザ） | ⇨➡A，B |
| アディ・イルビファーザ | ⇩⇗⇦A |
| エル・リアスハーザ | ⇩⇗⇦A，A，A，A，A，A |
| エラ・シュ・ムクスーザ | 立ち途中A |
| イル・イルクシア | B |
| ティルリオン | B⇨ |

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| ティルリオン | B⇨ |
| ムクスーザ（ウル・イルクシア） | B，A |
| ルクスーザ（ウル・イルクシア） | B，⇦A |
| クメルシア（ウル・イルクシア） | B，B |
| エル・アークルリオ（ウル・イルクシア） | B，B⇨ |
| ジェラリオン | ⇗B |
| ヴィ・フィラリオ | ⇩B |
| テュダ・ディ・フィラリオ | ⇩B |
| クメルシア | ⇘B |
| テュダ・クメルシア | ⇘B |
| ヴィメル | ⇦B |
| クク・ヴィメル | ⇦B |
| メルフォ・シェラリシア | ⇦⬅B |
| テュダ・ギルフォ・シェラリシア | ⇦⬅B |
| ロティラオン | ⇨B |
| ヴィサリオン | ⇨➡B |
| エラロ・メルサリオン | 立ち途中B |
| デロ・ディブリオン | 背を向けてB＋K |
| ヴィスアーク | K |
| エル・ヴィシオエク | ⇗K |
| メル・ヴィェク | ⇩K |
| キュヴィク | ⇘K |
| シュ・キュヴィク | ⇘K |
| テュダス・カーズフーザ（ウル・キュヴィク） | ⇘K，A |

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| クルス・クスファリオ（ウル・キュヴィク） | ⇘K，A |
| ビ・アズク | ⇦K |
| ム・ウィブスク | ⇦⬅K |
| ロティアス | ⇨K |
| スルバルト | ➡K |
| ロティ・アズバルト | ⇨➡K |
| シュ・スルバルト | しゃがみから⇘K |
| テュダ・スルバルト | しゃがみから⇘K |
| エラ・イェルシス | 立ち途中K |
| メリアクスーザ（ウル・エラ・イェルシス） | 立ち途中K，A |
| シュ・ムクスサリオ | A＋B |
| メルフィダル・ジグムトー | ⇘A＋B |
| テュフィダル・ジグムトー | ⇘A＋B |
| シル・レビス | ⇦A＋B |
| ヴィアズス・レビス | ⇦A＋B |
| クク・ロティラオン | B＋K |
| クラックォ・アクシアリオ | B＋K |
| スルファー | ⇨B＋K |
| テュダ・デュルファー | ⇨B＋K |
| テュダ・ディリア | ⇩⇘⇨B＋K |
| エルアット・ルスゲリオ | 相手足側仰向けダウン中にダウン中⇩B＋K |
| エルアット・ルスゲリオ | 相手頭側うつ伏せダウン中にダウン中⇩B＋K |

# マキシ



技表を見ると頭がくらくらしそうだが、実は結構覚えやすかったりする。

担当：ワイルダーKEI

マキシを操作していると、不思議と疑問がふつふつとわき上がってくる。固有技を出し切って終わったはずなのに、連携のように、スムーズに次の技が出た…なんてことが必ずあるはずだ。よく注意してマキシを見ていると、固有技を出し終わったあとヌンチャクを振り回す動作をしていることがわかる。これは、「構え」と呼ばれるものだ。この構え中にボタンを押すといろいろな技に派生させることが可能である。だから、ボタンを連打していると技が自然に出る。その構えに移行する固有技は、技表に色違いで示してあるので覚えておくといいだろう。その中で、どの構えに移行するか印をつけておくので、参考にしてみてくれ。

さらに、マキシにはこの構えが6種類あるのだ。そう、振り回し方にも違いがあるということ。が、一気に覚えられるものではないので、まずは構えに移行できる固有技を、しっかり把握しておくことに努めよう。よくありがちなのが、技を出したあとに8WAY RUNをやろうとしたときで、「あちゃ！ほあ！あたっ！ぬりゃ！」と言いながら、前進したり後退する。これは、構えたあとにレバーを前か後ろに入れておくことによっておこる、七星転生という構えだ。これは、いろいろな構えをループさせるための構えなのだ。例えば、七星径であれば、文曲→玉衝→天枢というように、順番に構えが変わっていくのだ。とりあえず、好きなところでボタンを押してみよう。



これが首構えの文曲。



レバーを入れっぱなしにしておくとずっと回してる七星転生

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 開陽（カイヨウ） | 通常構え |
| 繋ぎ閉じ(ツナギトジ) | A，A ☆ |
| 流れ錦漢打ち（ナガレニシキオトコウチ） | A，A，B |
| 潮走り(ウシオバシリ) | ⇗A |
| 波走り(ナミバシリ) | ⇩A |
| 開陽・裏抜き鐘漏(カイヨウ・ウラヌキショウロウ) | ⇘A |
| 白帆閉じ(シラホトジ) | ⇦A △ |
| 繋ぎ鰓通し（ツナギエラトオシ） | ⇦A，B |
| 繋ぎ鰓通し（ツナギエラトオシ） | ⇨A，bB □ |
| 繋ぎ荒波漢魂（ツナギアラナミオトコダマシイ） | ⇦A，B⬅ ◎ |
| 繋ぎ荒波漢魂（ツナギアラナミオトコダマシイ） | ⇨A，B，⬅G ◎ |
| 繋ぎ峰雲（ツナギミネグモ） | ⇦A，bA |
| 流れ雲塊裏鐘漏（ナガレウンカイウラショウロウ） | ⇦A，bA，A |
| 絡み雲龍唸り双哭（カラミウンリュウウナリソウコク） | ⇦A，bA，A，B |
| 唸り深淵（ウナリシンエン） | ⇨⬅A |
| 閉じ（トジ） | ⇨A ○ |
| 荒波閉じ（アラナミトジ） | ⇨➡A |
| 開陽・渦女雲(カイヨウ・ウズメグモ) | ⇩⇘⇨A △ |
| 架け巻龍（カケカンリュウ） | aK □ |
| 架け降龍（カケコウリュウ） | aK⬅ |
| 開陽・浪女雲(カイヨウ・ナミメグモ) | しゃがみから⇘A ○ |
| 開陽・浪女雲(カイヨウ・ナミメグモ) | しゃがみから⇘A，A ○ |
| 開陽・浪女雲(カイヨウ・ナミメグモ) | しゃがみから⇘A，A，A ○ |
| 巴開き（トモエビラキ） | 立ち途中A |
| 繋ぎ波紋（ツナギハモン） | B，A △ |
| 流れ波輪（ナガレハリン） | B，A，A |
| 流れ龍影（ナガレリュウエイ） | B，A，B □ |
| 絡み伏龍（カラミフクリュウ） | B，A，B，K |
| 乱れ鯨波（ミダレゲイハ） | B，A，K |
| 反撥ね（ソリバネ） | ⇗B |
| 沙魚通し（サギョトオシ） | ⇨B |
| 開陽・弾き沙魚狩り（カイヨウ・ハジキサギョガリ） | ⇘B |
| 帆桁弾き（ホゲタハジキ） | ⇗B □ |
| 繋ぎ浪刃（ツナギロウハ） | ⇦B，A |
| 乱れ浮島（ミダレウキシマ） | ⇨B，A，K |
| 繋ぎ渦旋（ツナギカセン） | ⇦B，B ☆ |
| 流れ渦黒南風（ナガレウズクロバエ） | ⇦B，B，A |
| 乱れ舞雲（ミダレマイグモ） | ⇦B，B，K |

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 架け蒼浪（カケソウロウ） | ⇦B，K |
| 鰓抜き（エラヌキ） | ⇦B |
| 鰓抜き（エラヌキ） | ⇨bB □ |
| 竜骨割り（リュウコツワリ） | ⇨bA |
| 繋ぎ龍鐘（ツナギリュウショウ） | ⇨bA，A |
| 流雲荒れ双哭（リュウウンアレソウコク） | ⇨bA，A，B |
| 開陽・漢魂（カイヨウ・オトコダマシイ） | ⇨B⬅ ◎ |
| 開陽・漢魂（カイヨウ・オトコダマシイ） | ⇨B⬅，G ○ |
| 浪華弾き(ロウカハジキ) | ⇨➡B △ |
| 浪華弾き・キャンセル | ⇨➡B，G ☆ |
| 撥ね沙魚通し（ハネサギョトオシ） | 立ち途中B |
| 爪挫き（ツマクジキ） | ⇗K |
| 膝挫き（ヒザクジキ） | ⇩K |
| 繋ぎ覇龍（ツナギハリュウ） | ⇩K，B ○ |
| 架け牙龍（カケガリュウ） | ⇩K，K |
| 巻き投錨（マキトウビョウ） | ⇘K |
| 骸挫き（ムクロクジキ） | ⇦K |
| 骸狩り（ムクロガリ） | ⇦⬅K |
| 裏骸挫き（ウラムクロクジキ） | ⇨K |
| 張式改・轟疾風（チャンシキカイ・ゴウシップウ） | ⇨➡K |
| 張式改・吊し裂尾（チャンシキカイ・ツルシレツビ） | ⇩⇘⇨K |
| 帆桁落し（ホゲタオトシ） | kB |
| 繋ぎ絞盤（ツナギコウバン） | kB，A |
| 架け跳ね帆桁（カケハネホゲタ） | kB，K |
| 開陽・駆け亢龍（カイヨウ・カケコウリュウ） | 立ち途中K |
| 開陽・駆け龍咆（カイヨウ・カケリュウホウ） | 立ち途中K，K |
| 開陽・繋ぎ龍顎（カイヨウツナギリュウガク） | A＋B |
| 開陽・繋ぎ龍顎2発目キャンセル | A＋B，⬇ ☆ |
| 繋ぎ龍脈（ツナギリュウミャク） | ⇦A＋B |
| 張式改・走り双哭（チャンシキカイ・ハシリソウコク） | 立ち途中A＋B ○ |
| 張式改・並び双哭（チャンシキカイ・ナラビソウコク） | しゃがみ中A＋B ◎ |
| 輔星・天蓋紡ぎ（ホセイ・テンガイツムギ） | B＋K，B，B，B |
| 輔星・天蓋死兆閉じ（ホセイ・テンガイシチョウトジ） | B＋K，B，B，B，A ○ |
| 轟波紋（ゴウハモン） | ⇩B＋K |
| 追い波紋（オイハモン） | ⇩B＋K，B |
| 水切打ち（ミズキリウチ） | ⇘B＋K |
| 水切打ち（ミズキリウチ） | ⇘B＋K，B ○ |
| 七星・昇り皇龍（シッセイ・ノボリコウリュウ） | ⇦B＋K |

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 開陽・昇り龍鱗（カイヨウ・ノボリリュウリン） | ⇨➡B＋K |
| 軸移動～禄存（ロクゾン） | A＋K ◎ |
| 追い海月（オイカイゲツ） | ⇗A＋K |
| 天枢（テンスウ） ○ | 右外構え |
| 巴黒浪開き（トモエコクロウビラキ） | 天枢中A △ |
| 天枢・架け黒浪（テンスウ・カケコクロウ） | 天枢中A，K |
| 天枢・疾龍爪（テンスウ・シツリュウソウ） | 天枢中B ☆ |
| 天枢・疾龍顎（テンスウ・シツリュウガク） | 天枢中B，B ☆ |
| 火輪落し（カリンオトシ） | 天枢中K |
| 天枢・繋ぎ落日（テンスウ・ツナギラクジツ） | 天枢中K，A |
| 天枢・架け跳ね火輪（テンスウ・カケハネカリン） | 天枢中K，K |
| 玉衝（ギョッコウ） △ | 腰構え |
| 玉衝・返し浪華（ギョッコウ・カエシロウカ） | 玉衝中A |
| 玉衝・波浪響き（ギョッコウ・ハロウヒビキ） | 玉衝中B □ |
| 腱挫き（スジクジキ） | 玉衝中K |
| 玉衝・架け骸挫き（ギョッコウ・カケムクロクジキ） | 玉衝中K，K |
| 文曲（ブンキョク） ☆ | 首構え |
| 文曲・巡り黒南風（ブンキョク・メグリクロバエ） | 文曲中A |
| 文曲・漢打ち（ブンキョク・オトコウチ） | 文曲中B |
| 鬼海月（オニカイゲツ） | 文曲中K |
| 文曲・架け飛龍（ブンキョク・カケヒリュウ） | 文曲中K，K |
| 巨門（コモン） □ | 左外構え |
| 通し踵挫き（トオシカカトクジキ） | 巨門中A |
| 架け浮舟（カケウキフネ） | 巨門中A，K |
| 巨門・龍骸砕き（コモン・リュウガイクダキ） | 巨門中B ☆ |
| 巨門・咆え翔龍（コモン・ホエショウリュウ） | 巨門中B，K |
| 巨門・龍尾走り（コモン・リュウビバシリ） | 巨門中K |
| 禄存（ロクゾン） ◎ | 左内構え |
| 禄存・踊り蛟（ロクゾン・オドリミズチ） | 禄存中A |
| 禄存・踊り蛟（ロクゾン・オドリミズチ） | 禄存中aA ☆ |
| 禄存・巡り海龍（ロクゾン・メグリカイリュウ） | 禄存中B △ |
| 禄存・巡り海龍・キャンセル | 禄存中B，G ○ |
| 禄存・切り夜汐（ロクゾン・キリヤセキ） | 禄存中K |
| 七星転生（シッセイテンセイ） | 構えループ |
| 七星脈（シッセイミャク） | 構え中レバー➡ |
| 七星径（シッセイケイ） | 構え中レバー⬅ |
| 七星路（シッセイロ） | 構え中A＋K |



サイキックフォース
2012
PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE
©TAITO
キース・ウォンの技表を本邦初公開!
第2次超能力大戦、本格始動!
悠久へ誘う刻の烙印
すべての想いは、凍りつく
ゲーメストムックVo 52『サイキックフォース2012』
8月6日(木)発売予定 価1380円 詳細はP213へ!

# 絶望は虚妄だ
# 希望がそうであるように ～魯迅～

## WONG PROFILE

本名：リチャード・ウォン
年齢：36歳　性別：男　能力：時間
性格：冷静沈着で、常に余裕の笑みを浮かべている。だが、その仮面の下には冷血な魂が宿り、自分自身の欲望のためなら手段を選ばない。すべてにおいて計算高く、しかもその真意を悟らせることは決してない。

## WONG STORY

戦闘バイオロイド・ソニアの開発を終えたウォンの次なる野望は、人間をサイキッカーに変える「人工サイキッカー計画」だった。

人体実験を嫌うキースの元では、その野望は達成し得ない。そう考えたウォンは、ノアの同志たちの引き渡しを条件に、軍との癒着に成功した。

そしてウォンは、ノア本部の爆破ボタンを押した瞬間から、軍サイキッカー部隊司令官として軍に身を置くことになった。だが、これもウォンにとっては新たなゲームの始まりにすぎないのだ。






## そして、目覚める— ETERNAL FLAME






## THE FINAL DUERIST

均衡を保っていた新生ノア、軍サイキッカー部隊両勢力であったが、「マイト」ら第3勢力の出現と共に、そのパワーバランスは変化しつつあった。

新生ノア側では、ガデスの裏切りにより高まったカルロへの他メンバーの不信感が、今や極限まで達しようとしていた。新生ノアは、軍が手を下さずとも、内部から瓦解しようとしていた。

一方、優勢にあるかと見られていた軍サイキッカー部隊だが、エミリオを蝕む不安定な精神状態、加えて、刹那とガデスの内部不和も悪影響を及ぼし、軍の戦力に揺らぎが生じていた。

徐々に狂っていく時代の流れ—そんな中、両勢力の影で沈黙を守っていた、2つの巨星が目を覚ます！

崩壊寸前の新生ノアを救うべく、再び立ち上がった氷界の帝王「キース・エヴァンス」。

野望の最終局面において、自らチェックメイトを下すべく動きだした「リチャード・ウォン」。

圧倒的な力を持った2人のサイキッカーの出現は、第2次超能力大戦を激震させる。

そして、ノア本部深くで眠り続ける、もう1つの強大な力…。今まさにサイキッカーたちの宿命が、大きく動き出そうとしていた。

最後に光をつかむものは、果たして誰か？
運命の羅針盤は、そのたどり着くべき方向を、未だ指し示してはいなかった。



## KEITH PROFILE

本名：キース・エヴァンス
年齢：19歳　性別：男　能力：氷
性格：物静かでクールだが、仲間に対する思いやりは深い。しかし、人間に向けられる眼差しは非常に冷たく、ゆえに、もし同じサイキッカーが相手だとしても、人間の味方になる者に対しては決して容赦はしない。

## KEITH STORY

バーンとの死闘のなか、突然起こったノア地下要塞の爆破消滅。意識を取り戻したキースは、瓦礫のなかでバリアに守られていた自分の体を確認する。救ってくれたのは、まさか…？

その後キースは、総帥のマントを脱ぎ捨て、一度は戦いの表舞台から姿を消すが、ガデスの裏切りにより、空中分解寸前まで追い込まれた新生ノアを救うべく、再び総帥の座に舞い戻るのだった。

# MASTER OF TIME



## 絶望の未来 時は私のもの…

ウォン攻略
担当：壽之字元帥

時

## WONG



時使い・ウォン

### コマンド技一覧

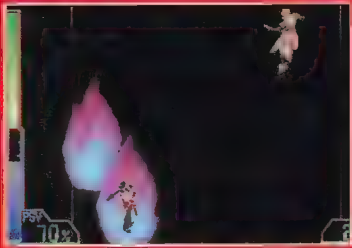
| 超能力技名 | コマンド | 消費 | 方向選択 |
|---|---|---|---|
| 幻惑の軌跡 | ㊡or➡➡㊡ | 30% | ○ |
| ※相手の裏から出現 | 押し続けた後放す | | |
| 次元の瞬き | ⬅➡＋㊜or㊡ | 30% | |
| ※フェイント | ⬅➡＋㊜or㊡ | 15% | |
| 運命の選択 | レバー半回転＋㊜or㊡ | 30% | |
| 戒めの洗礼 | ➡➡＋㊜ | 35% | ○ |
| ※剣12本追加 | ⬅➡➡＋㊜㊡ | 15% | |
| 虚空の幻影 | 吹き飛び中に➡➡＋㊜ | 40% | |
| 戦慄の伏線 | ⬅➡➡＋㊡ | 40% | |
| 悠久の誘い | レバー1回転＋㊜ | 100% | |
| 完全な世界 | レバー1回転＋㊡ | 100%～200% | |

## 悠久の誘い



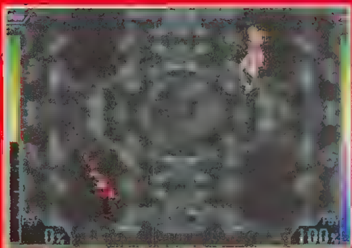
相手の時間の進みを「一定時間」遅くしてしまう超能力技。相手のコンボが成立しづらくなり、飛び道具の速度も減退させる。

## 運命の選択



コマンド完成直後から無敵になり、分身して相手を撹乱する。分身中は相手の超能力技がウォンを狙わなくなる。ボタンの強弱で本体を決定する。

## 完全な世界



悠久の誘いが相手の時間を遅くしてしまうのに対して、こちらは完全に止めてしまう。ウォンのトレードマークともいえる超能力技だ。

## 戦慄の伏線



戒めの洗礼と同じ大剣を、ウォンと離れた場所から出す超能力技。大剣の軌道は、その直前に撃った戒めの洗礼の軌道と同じだが、追加入力はない。また、ラウンドが変わっても軌道は記憶されている。

## 次元の瞬き



移動系の超能力技。強ボタンだと相手の背後に、弱ボタンだとその場にテレポートする。コマンドを追加入力すると、フェイントも可能。

## 戒めの洗礼



判定が大きい大剣を高速で射出する。攻撃力が大きく、ヒット後の追加入力でさらにダメージ増加が見込める。

## 虚空の幻影



相手に吹き飛ばされたときにのみ入力できる、回避系の超能力技。成功すると一瞬で相手の背後に回るため、連続技を回避できる。

## 幻惑の軌跡



やや短い剣を相手方向に射出する超能力技。射出時に強ボタンを押したままにしておいて、剣の飛行中にボタンを放すと、いきなり消えて相手の背後から出現する。外したときのスキはかなり大きい。

P.S.GAMEST Q&A G
う！ビデオなんだよ！ゲーメストはビデオを作んなきゃダメなんだよぉ！ゲーメストビデオファンの皆さん、今までスマン。俺たちはより強力な攻略ビデオを作るために、日夜充電してたんだ！しかし、近いうちにビデオは復活するッ！楽しみに待っていてくれい！（マウント）

## ～基本戦術～ 戒めの洗礼 すべてはここに集約される

ウォンを使ううえで、すべての基本になる技、それが戒めの洗礼である。この技は相手方向に大剣を射出する超能力技で、速度・攻撃判定の大きさ・攻撃力いずれの点においても十分な性能を持つ。

特に攻撃力については、追加入力まで含めれば3回で相手の全体力を奪う威力があるので、まずは「いかにして戒めの洗礼を相手に当てるか」を考えるといい。

基本的に、戒めの洗礼を当てるには、クイックダッシュから連続技として当てる方法と、相手の移動を読んで直接当てる方法があるが、まずは連続技のほうから説明しよう。

### ウォンの基本連続技をマスターする

このゲームの対戦において、2つの重要な要素である、殴り合いと撃ち合い。連続技から当てる戒めの洗礼は、殴り合いでのダメージを増やし、ウォンの殴りは怖いというイメージを相手に与えてくれる。

連続技の内容は簡単で、

**●弱→強→戒めの洗礼→追加入力**

たったこれだけである。非常に安定度が高く、相手が回避バリアさえ張らなければ、どんな状況下でも安定する。回避バリアを張る相手にも、後述の幻惑の軌跡を使ってその後の展開を有利に進める戦術もあるので、時には強引に撃ち切ってみるのもよい。

また、相手の回避バリア対策としては、連続技の打撃部分を弱→強から弱→弱→強に変えてみるのも面白い。後者は連続技になっていないが、回避バリアを一瞬だけ張るような相手によく効くだろう。

いずれにしても、ウォンの殴り合いの中核を成す連続技なので、クイックダッシュから積極的に狙っていこう。

### 戒めの洗礼で撃ち合いを制する

連続技からの戒めの洗礼を殴り合いの要とするのなら、直接当てる戒めの洗礼は撃ち合いの要である。

飛び道具としての戒めの洗礼の強さは、その速度と攻撃判定の大きさにあるが、この利点を最大限に発揮するには、相手との距離がクイックダッシュ1回分よりもやや短いような間合いから撃つのがよい。

もちろん、この間合いから撃つのには、相手にクイックダッシュで近寄られる恐怖感もつきまとうが、剣の攻撃判定の広さで相手のクイックダッシュをとらえることも多いので、度胸良く撃っていこう。

また、方向を撃ち分けてヒットさせるコツは、相手にとって逃げる空間が広い方向に撃つこと。誰でも狭いところから脱出したいものなのだ。



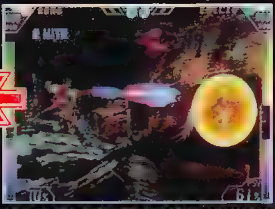
この攻撃判定の広さ！ウォンの向きとヒット状況の違いがわかるかな？

### 安堵を絶望へと変える幻惑の軌跡

かなり特殊な飛び道具の部類に入る、幻惑の軌跡。相手の背後に剣をテレポートさせる能力から、強そうな印象を受けるが、使い方を考えないと出し終えたスキばかりが目立つ技になってしまう。

実戦で最も使えるのは、弱→強→幻惑の軌跡と出して、相手の回避バリアの背後にテレポートさせる使い方。相手は戒めの洗礼を読んで回避バリアを張っている可能性が高いので、すぐにバリアを解いて背後からの剣をくらったり、そうでなくとも回避バリア分のPSYゲージを消費させたうえに、その後クイックダッシュで近寄るチャンスがある。

また、この連携に限らず、背後からの剣が相手にヒットしたら、相手はウォンに引き寄せられるように吹き飛ぶので、即座にクイックダッシュからのコンボを狙っていこう。かなりの威力が見込めるぞ。



相手の回避バリアの直前で幻惑の軌跡を消して…、



背後から剣を出現させる。相当ウォン慣れしないとかわしづらい。

### 虚空から襲う恐怖 戦慄の伏線

直前に出した戒めの洗礼の軌道に大剣を飛ばす、戦慄の伏線。この技は方向撃ち分けができず、相手を狙うわけでもないので、一見相手に当たらなそうな印象を受けるが、きちんと軌道を記憶しておけば、かなり使いどころはある。

まずは、現在の伏線の軌道が有効に使える軌道かどうかを判断しよう。基本的には、伏線の軌道のすべてが結界内に納まっているのが望ましい。

軌道を把握したら、次第に軌道から遠ざかるように闘っていく。戦慄の伏線は、混戦になる中～近距離戦では使いにくいのだ。

これで準備が完了。あとは相手が伏線の軌道上に踏み込んだところで撃つだけ。慣れれば病みつきになること請け合いだが、狙いすぎると伏線よりも効率的な選択肢を見落としがちなので、伏線狙いもほどほどにしておこう。



近距離戦を嫌った相手が伏線の軌道内に踏み込んだら…、



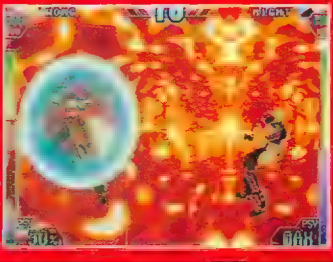
おもむろに戦慄の伏線。これで相手の行動の自由を束縛してやろう。

### 応用戦術その① 時を支配する者として

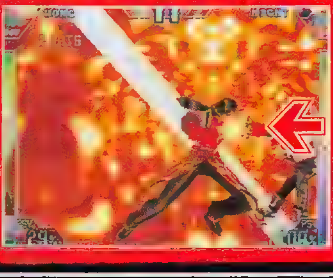
ウォンを象徴する2つの時間コントロール超能力技である、完全な世界と悠久の誘いは、どちらも決定力はあるが使いづらい印象を受ける。これらは、使用状況が限定される応用技として捉えよう。

まず、相手の時間を止める完全な世界は、相手の体力が少なくなったとき、最後の一撃として決定力を持つ。ただし、発動までに時間がかかるため、中～近距離で不用意に出すのは自殺行為。コンボからキャンセルで出したり、戦慄の伏線の軌道を相手と自分の間に挟んだりして、近寄れない状況を作ってから発動しよう。ちなみに、相手を止めている時間の長さは、発動時にウォンが持っているPSYゲージ量に比例している。

悠久の誘いは、さらに使い方が複雑になる。現在のところわかっているのは、完全な世界よりも発動までの時間が短いことを利用して、相手が完全な世界を警戒して出かかりを潰そうとしているような距離から発動する使い方。悠久の誘い中は、相手ののけぞり時間も長くなっているので、クイックダッシュで突進してきた相手をバリアガードで弾き、さらに追いかけて弱攻撃につなげることができるのだ。



悠久の世界の中では、バリアガードで相手を弾いた後…、



クイックダッシュからの弱攻撃が連続ヒットする。

### 応用戦術その② 相手を攪乱するために

ウォンのもう1つの超能力特性として挙げられる、移動・回避系の超能力技についても説明しておこう。

これらの技のうち、最も頻繁に使うのが虚空の幻影。ウォンは、相手に吹き飛ばされたとき、回避バリアよりもこちらをメインに使っていく。吹き飛ばされて壁際に追い詰められるのも防げるし、何より回避バリアよりも消費が少ない。ただし、相手によっては、ウォンが自分の裏側にまわることを前提とした超能力技を出してくる場合もあるので、相手の対応によって回避バリアと使い分けること。

次に頻度が高いのが、運命の選択。相手の攻め気配を察知して出し、スキの大きな技をかわして反撃できれば理想的なので、ローリスクな回避技として戦術に組み込もう。

最後に、次元の瞬きは壁際からの脱出技として使える。

P.S.GAMEST Q&A G

Q：最近ゲーメストのビデオがあんまり出てない気がするんですが、もう作るのやめちゃったんですか？僕はサイキックの時に初めて買った新参者ですが、続編のビデオは出して貰えるんでしょうか。スゴク気になります。教えてください。／神奈川県　P.N.芋蔓さん　A：そ

# MASTER OF ICE

# 氷の総帥に明日を託して…

キース攻略



新生ノアを救うべく、再び戦火の中に戻ってきたキース。2012のキースの動きを徹底的に解説していこう。

担当：KAL

氷

## KEITH

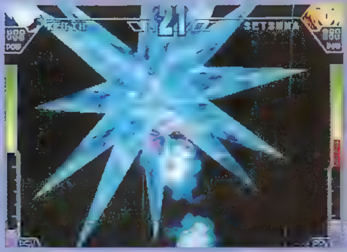


氷使い・キース

### コマンド技一覧

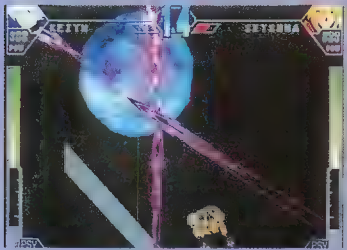
| 超能力技名 | コマンド | 消費 | 方向選択 |
|---|---|---|---|
| フリジットランス | (強)or→→(強) | 30% | ○ |
| フリジットスパイン | ←→+(強) | 40% | |
| フリジットプリズン | レバー半回転+(弱) | 45% | ○ |
| フリジットスピアー | ←→+(弱) | 50% | |
| フリジットシェル | ←→→+(弱) | 60% | |
| ブリザードトゥース | ←→→+(強) | 90% | ○ |

## フリジットスパイン



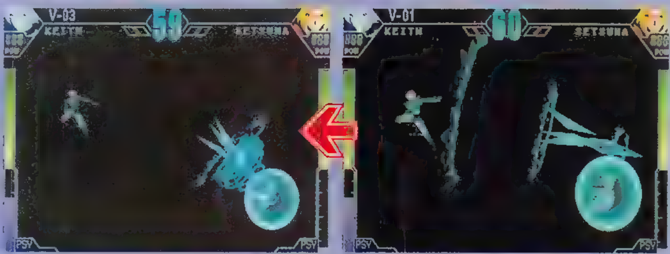
体の周囲に無数の氷の棘を発生させる。前作と違い、見た目の印象ほど出は早くないので、計画的に使用しないと出際をつぶされやすい。

## フリジットシェル



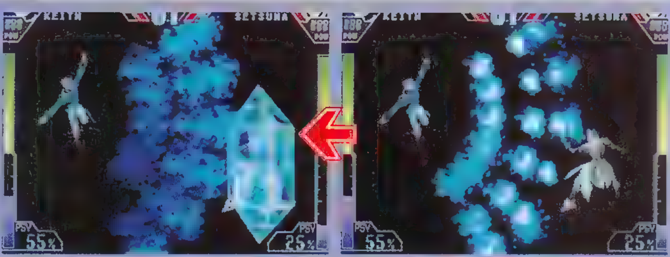
体を冷気のバリアで包み込む。シェル装着中は超能力技による攻撃が無効となるが、打撃（バリアガード含む）をくらうと消えてしまうので注意。

## フリジットランス



氷のランスを投げつける強ショット。出が遅く直進しかしないが、反面スキは少なく、バリアガードさせると多段ガードになって相手はかなり固まる。

## フリジットプリズン



冷気を前方に扇状に散布し、触れた相手を氷漬けにする。凍っている時間は約2秒で、この間相手は完全に無防備状態となる。ただし射程は短い。

## ブリザードトゥース



目の前に冷気とともに卵が出現、中から氷の龍が飛び出し直線上に飛んでいく。卵の時点ですでに攻撃力があり、龍になるまで消えないため、バリアになる。

## フリジットスピアー



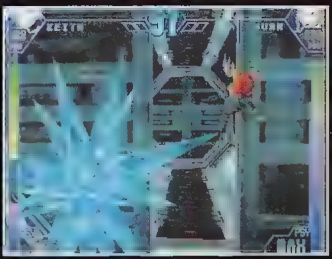
槍状に細く収束された冷気の結晶を投射する。ヒットすると有無を言わさず壁に串刺しにし、直後に爆発。その反動で結界中央付近まで戻ってきた相手に追い打ちが可能。ただし、出の遅さ、スキの大きさが半端でない。

## シェルにばかり気をとられることなかれ

キースといえば、ほかに類を見ない超能力技、フリジットシェル（以降、シェル）のイメージが先行してしまいがち。確かにシェルの能力は偉大だが、普段の立ち回りができていないとそもそもシェルを装着すること自体が難しくなる。まずはシェル以外の部分に重点をおいていこう。

## キースは中距離〜遠距離戦タイプ

キースのもつ各超能力技の性質から、キースは中距離での闘いを得意としているといえる。フリジットランス（以降、ランス）やフリジットスピアー（以降、スピアー）のことを考えると一見遠距離タイプなのだが、どちらもダメージ源として期待できるほど、遠距離で驚異をあたえられない。そこへいくとフリジットスパイン（以降、スパイン）やそれを補佐するフリジットプリズン（以降、プリズン）、そしてブリザードトゥース（以降、トゥース）などが、中距離で相手に与えるプレッシャーはかなりのものだ。

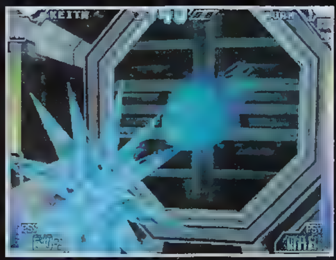


この技がギリギリ届かないくらいが中距離だと考えよう。

## 追い込みにはプリズン置いときにはスパイン

以上のことから、対戦時はなるべく中距離になるよう心がける必要がある。

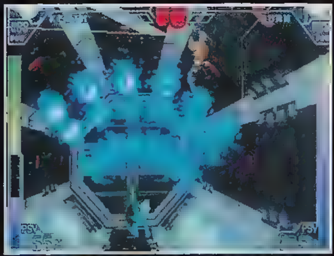
例えば移動には通常移動を多く使い、じわりじわりと接近していく。そして1回のクイックダッシュで届きそうな距離になったら、試しにスパインを1発、あらかじめ出してみて、相手の出方を探るのがいい。そうした距離になったらすぐに突撃してくるタイプの、いわゆる突貫型であれば、以降もこの間合い、タイミングでスパインを出すことで、迎撃していくことができるだろう。



うむ、そのまま棘に刺さってもらおうか。

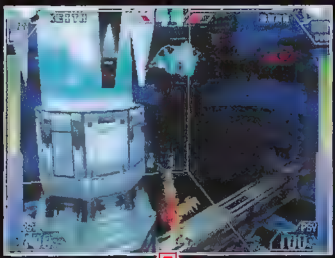
もちろん相手のキャラにもよるが、すぐには突撃してこないタイプなら、今度は端へ、角へ追い込むのにプリズンを使っていくといい。スパインは自分の周囲に攻撃範囲が広いが、プリズンは前方に攻撃範囲が広い。なので、同じクイックダッシュ1回で到達しそうな距離になったら、今度は「空間の広いほう」へ、方向指定してプリズンを出していこう。人の心理として広いほうへ逃げていこうとするのは自然なこと。その逃げ道を断つように投射していくのだ。

ただし中級者以上の相手となると考えることも同じになってくる。こちらが方向指定して正面に出さないのを待っていることだって多い。だが範囲の広いプリズンなら、方向指定して脇へ出しても、正面までカバーしてくれるのが心強い。



中距離になったら、広いほうへ方向指定してプリズン投射。

角へ追いつめたら、再びスパインの出番となる。このときはわざわざキースが突っ込む必要はない。多少距離を開けたまま、できればどちらかにわざと寄って一方に〝出口〟をつくり、すかさずスパインを出す。プレッシャーに負けて、相手が出口へ向かってノーマルダッシュすれば、スパインの棘がその背後から突き刺さる仕組みだ。



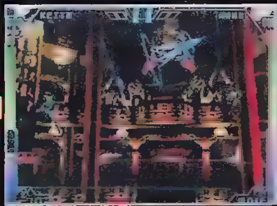
角付近まで追いつめたら、わざと出口を作ってみて…。



すぐにスパイン！ ダッシュすれば当たる。これぞスパインだ。

## ランスはあくまで遠距離で

あまり出の早い超能力技がなく（トゥースは別。後述）、弱攻撃・強攻撃の出もそれほど早くはないので、接近戦にはもちこまないほうがいい。逆に遠距離になればなったでやることは多いので、相手のほうから離れていくようなら、無理に追う必要はない。そうして遠距離になったら、ランスを牽制として出しておこう。ランスは出してしまえば速いので、これを盾に次の行動に移れるからだ。このときお互い壁際なら、広いほうへ方向指定して出すのを忘れないように。ただし裏をかかれて正面に攻撃される危険性は常にあるぞ。



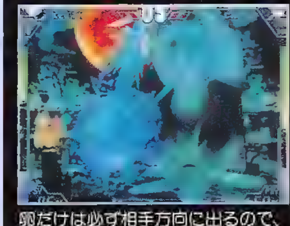
お互い壁際なら、写真のように広いほうへランスを出すのがセオリー。



今度は正面に出すなどしてから次の行動へ。ランスは連続使用が強い。

## 強力バクチ技ブリザードトゥース

近〜中距離で、相手が飛び道具を出してきそうだ…と感じたら、卵の間何発でも相手の超能力技を打ち消せるトゥースを出して、打ち消しつつ攻撃するという最後の手段がある。ただしガードされた場合、キース様に明日はない。

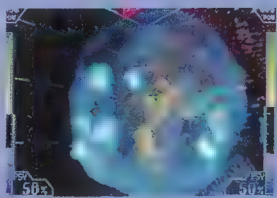


卵だけは必ず相手方向に出るので、方向指定して出すのがお得。

## シェル装着の仕方と無効化できる技

キースのステイタスともいえるフリジットシェル。この技の装着に成功すれば、ゲーム内表示で約16秒間だけ試合展開がキースに傾く。この強力さに気付いていない相手なら、遠距離になった途端にランスを出して、そのまま連続で簡単に装着することができる。反対に近〜中距離あたりをじりじりする輩は、こちらがシェルを装着しようとするのを待ち構えている相手だ。こういうのが相手のときは、ダウンを奪ったあと装着するか、コンボからキャンセルで装着しよう。

シェル装着後は、ローリスクでこれを消そうとバリアガードを当てにくる相手が多いはず。これを逆手にとってバリアブレイクというのも悪くない。逆にこちらがバリアガードする必要はなくなるので注意。ただし投げには気をつけよう。なおカルロのハイドロトラップにもかからなくなるので覚えておこう。



シェイディークラウドや投げ系超能力技には効果がないので要注意。

## 連続技はスパインかランス

中央付近であれば、弱↓弱↓強からランスにつなげていけばいいが、壁が近いときはすべてスパインにつなげるのが安定。ウォンが相手のときは毎回スパインでもいい。ゲージに余裕があるときは、壁をはさんでスピアーがコンボになる。狙ってみよう。



生スピアーからは連打ランスがオススメ。

超能力を使いこなせ!

# 2012超能力講座

第2回 「スパイン系超能力技」編 「連続照射系超能力技」編

超能力講座の2回目となる今回は、「スパイン系超能力技」と「連続照射系超能力技」の使い方を伝授。しっかり覚えて戦力アップをはかろう!

担当：KMT

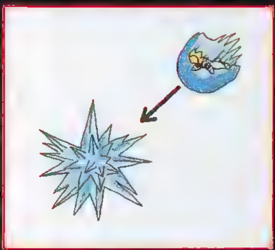
## スパイン系 超能力技編

スパイン系超能力技とは、名前の由来でもあるキースの「フリジットスパイン」に代表されるように「範囲は狭いが、技の発生が早く、全方向をカバーできる超能力技」のことを指す。遠距離時では全く役に立たない技だが、近接時においてはオフェンシブにもディフェンシブにも使える、非常に頼りになる技だ。

### ディフェンシブに使うスパイン系

スパイン系超能力技の使い方としてまず覚えてほしいのが「相手のクイックダッシュに合わせて出す」という使い方。タイミングさえちゃんと合わせれば、相手がクイックダッシュから何をしてこようが確実にヒットさせることができる。しかも、相手のクイックダッシュ中に技をヒットさせるとカウンター扱いになるので、与えるダメージも大きい。

とはいえ、実戦で相手のクイックダッシュを見てからいきなり技を出すというのは非常に難しい。仮に出せたとしても、技の出かかりを潰されることにもなりかねない。相手がクイックダッシュするタイミングを読み、最速のタイミング（理想は相手がクイックダッシュした瞬間）で技を出せるようにしよう。



相手のクイックダッシュに合わせて出せば、カウンターダメージでウハウハだ。

### オフェンシブに使うスパイン系

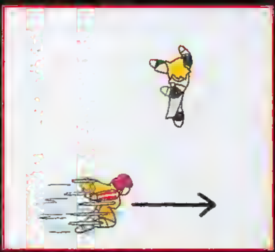
スパイン系超能力技のもう1つの使い方は「相手に近づいておもむろに出す」という使い方。

基本的にはノーマルダッシュのすれ違いざまや、相手をコーナー（結界内の4スミ）に追いつめたときの歩き（レバーだけの移動）による「にじり寄り」から使っていくようにするといいだろう。こちらの接近に対して無防備な相手や、逃げようとする相手などには面白いように当たってくれるぞ。

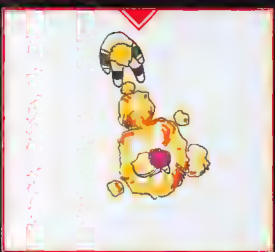
また、相手にPSYインパルスを出されると一方的に負けてしまうが、相手のダウン回復直後に重ねるというのも非常に効果的。起き攻めの一環としてたまに使っていくようにしよう。

スパイン系超能力技はどれも技の発生が早いので、相手としては近い間合いでいきなり出されると非常に対処しづらいものである。「相手にスカされたらどうしよう…」なんてことはあまり考えず、相手に接近したときは強気で使っていくようにしよう。

ただし、相手が露骨にスパイン系の技を警戒しているようならば、少し使用を控えたほうがいいだろう。



ノーマルダッシュで相手の近くに移動し、



いきなり出す。コマンドの入力はダッシュ中に済ませておこう。



相手をコーナーに追いつめたら、スパイン系の技の出番だ!

## 「スパイン系超能力技」一覧

### ハイドロブレード



カルロのハイドロブレードは、攻撃範囲が広く、技を出したあとのスキもほとんどない。しかし、技の発生は若干遅めなので、相手のクイックダッシュを迎撃するのにはあまり適していない。

### 金剛輪



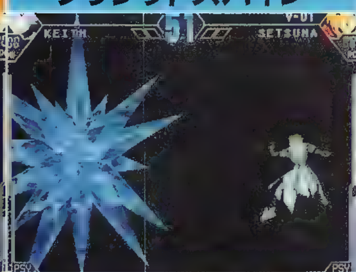
玄信の金剛輪は、レジーナ同様、技の発生がかなり早い。ただし技の硬直は長めで（これもレジーナ同様）、相手にスカされると確実に反撃を受けてしまう。十分注意して使うようにしよう。

### フレアブラスト



レジーナのフレアブラストは、攻撃範囲こそ狭いものの技の発生はかなり早い。本文中で紹介している使い方以外にも、相手のコンボをガードしたときの反撃技として使うことも可能だ。

### フリジッドスパイン



キースのフリジットスパインは、技の発生の早さ、攻撃範囲ともに標準的な性能を有している。攻撃判定の持続時間も長く、接近戦では攻守の両面で活躍を期待できるだろう。

# 前方照射系 超能力技編

前方照射系超能力技とは、ウェンディーのボルテックスストリームに代表されるように「前方を広くカバーし、攻撃判定が長時間持続する超能力技」のことを指す。相手にかわされると大きなスキを作ることになってしまうが、その効果範囲の広さゆえ、うまく使いこなせば相手にとって脅威となることは間違いない。

## 前方照射系は使いづらい!?

前方照射系に分類される超能力技のうち、ボルテックスストリーム、スパークレイン、スタンコレダーの3つは、射程距離が短いためなんとなく使いづらい印象を受ける。しかし、使い方次第では大きな戦力となり得ることも確か。

そこで、ここではこれら3つの技の使い方を中心に解説していこう。

## 相手を壁際に追いつめろ!

前方照射系の超能力技（アークエンゼルを除く）が真価を発揮できるのは、相手を壁際、特にコーナーに追い込んだときである。射程の短さを気にせず使っていけるし、相手の移動方向を限定できる（＝相手の行動を読みやすい）からだ。

ただし、相手を壁際に追い込めば真価を発揮できるといっても、ただ技を出せばいいというものではない。ボルテックスストリームとスパークレインは、方向選択を利用して広い方向（＝相手が逃げたくなる方向）に向かって発射するなど、使い方を工夫することが大切。スタンコレダーは、壁沿いにダッシュして逃げようとする相手にかぶせるように発射すると、より効果的だ。

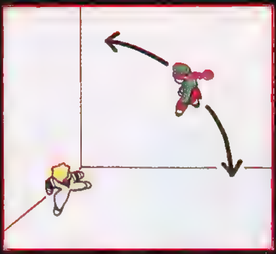
また、相手をダウンさせたときに重ねるという使い方もかなり有効。ただし、ただ重ねるだけではPSYインパルスを出されたり、バリアガードされてしまう。重ねるタイミングを少しズラすなどして、相手がバリアガードを解く瞬間orノーマルダッシュする瞬間を狙っていこう。

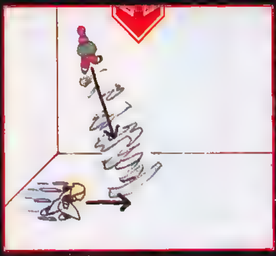
## 技をガードさせたときの攻防

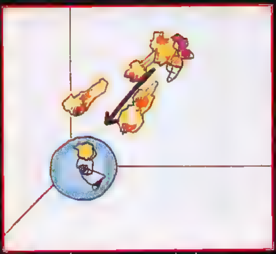
前方照射系の超能力技は、相手にスカされてしまったときはともかく、相手にガードされても反撃を受けることはまずない。

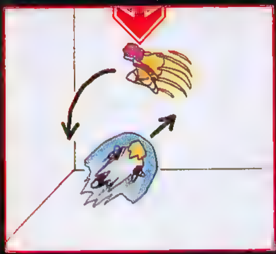
もし相手がガード後にクイックダッシュをしてくるなら、スライドダッシュを使ってみよう。相手のクイックダッシュをかわして裏に回り込むことができるはずだ。背後からクイックダッシュで近づいて、コンボを叩き込んであげるといいぞ。

ガード後に、相手がこちらの様子をうかがっているようならば、こちらからクイックダッシュで攻めにいったり、弱ショットや超能力技を使ってラッシュをかけていく。相手を壁際から逃がさないようにするのだ。


壁際に向かって移動し、斜め方向に技を発射。


すると、こちらの動きに反応してノーマルダッシュで逃げようとする相手に見事ヒットする。


超能力技をガードさせたあとに、

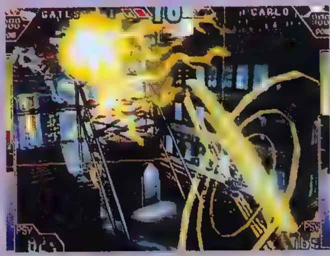

相手が突っ込んでくるならスライドダッシュで裏に回り込もう。

## 前方照射系超能力技への対処法

壁際やコーナーに追い込まれて前方照射系超能力技を相手に使われた場合は、その場から動かずにバリアを張るのが最も安全な行動といえる。なぜなら、相手はこちら側が逃げる方向に超能力技を発射してくることが多いからだ。

ダウン時に重ねられた場合は、PSYインパルス（強）を使う。PSYインパルス発生時には無敵時間があるので、超能力技を完全に重ねられていても、絶対に相手の超能力技をくらうことはない。

ただし、PSYインパルスは、ダウンした直後からボタンを連打していないと出すことができない。連打するタイミングが遅いと、起きあがり時に強ショットが出てしまい、相手の超能力技をまともにくらうことになるので注意。ボタンを連打する速さは、そんなに速くなくても大丈夫だぞ。


ダウン時に超能力技を重ねられたら、PSYインパルスで返すのが基本。

# 「前方照射系超能力技」一覧

## アークエンゼル




エミリオのアークエンゼルは、技の発生は遅いが、攻撃範囲が広く、射程距離も無限。相手と十分に距離をとって使うのが基本的な使い方といえる。ほかの超能力技と組み合わせて使うのも有効だ。

## スタンコレダー



ゲイツのスタンコレダーは、射程距離こそ短いものの、技の発生が早く、攻撃範囲が広い。相手をコーナーに追いつめたときやダウン時に重ねる技として、その真価を発揮できるだろう。

## ボルテックスストリーム



ウェンディーのボルテックスストリームは、技の発生が遅いので、相手と距離をとって、射程距離ギリギリのところで使うのが理想的な使い方。相手にヒットさせたときは、追い打ちが可能だ。

## スパークレイン



レジーナのスパークレインは、ショット系超能力技に見えなくもないが、性能的には前方照射系超能力技といえる。相手をコーナーに追いつめたときは、フレアブラストとうまく使い分けていこう。

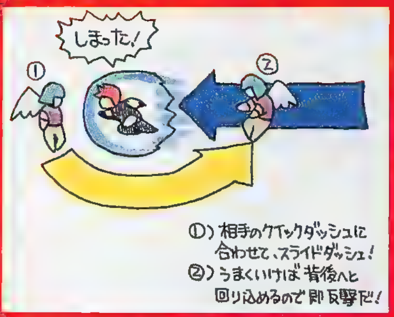
# コレは使える!? 2012 ステップUP講座

## 2012新システム解剖

PF2012からの新システムは一見、難しそうに見えても…実は意外と簡単。ライバルにコレで差をつけろ！

担当：伊勢猫

## スライドダッシュ 活用例




相手のクイックダッシュにスライドダッシュを合わせて使っていけば、背後へと回り込める。距離が遠い場合は、クイックダッシュで近づいてからのコンボや投げを狙っていこう。

### スライドダッシュで回避＋反撃！

通常ダッシュ、クイックダッシュといった移動手段に加え、2012から追加されたスライドダッシュ。

その性質は**「相手を中心とした、弧を描く曲線移動」**で、相手の攻撃を回避することが目的となる。とはいっても、何でもかんでもスライドダッシュで避けられる…といった訳ではなく、その効果を最大限に発揮するのは相手との距離が近い間合い。これであれば、移動する距離そのものは変わらないものの、相手を軸にして回り込む角度は大きくなっていくため、本来であれば通常ダッシュ→クイックダッシュといった「回避＋反撃行動」を1回のスライドダッシュで行っていくことができる。

具体的に使えるポイントとしてはいくつか考えられるが、もっとも有効かつ実用的なのは、**相手のクイックダッシュに合わせるといった方法。**


ほかのダッシュと組み合わせて使っていくと、動きに変化が出るぞ！

直線軌道でこちらに近づいてくるクイックダッシュに対してであれば、それを回避して背後へと回り込んでいくことができる。しかも、相手がクイックダッシュからのコンボを狙っていた場合、見当違いの方向へと攻撃している背後へと、一方的に反撃を仕掛けていくことも可能。壁際を背にした状況からの脱出や反撃が確定しない超能力技をバリアガードされた後など、相手がクイックダッシュを使ってきそうな状況で狙っていかない手はない。

ただし、**スライドダッシュは投げに対して弱く、**回り込んだ!!…と思っても、移動中に投げられてしまうこともしばしば…。裏を返せば、クイックダッシュ→投げとしていけば、通常ガードとスライドダッシュの両方に対処していくことができる。



スライドダッシュ中の相手は、軸がズレていても投げることができる。

### バリアブレイクの狙い所とは？

バリアブレイクとは、文字通りに相手のバリアガードを崩していける対バリアガードの攻撃。とはいえ、攻撃判定の発生が遅いため、適当に出したのでは当たらない…。

基本的にバリアブレイクを狙うポイントとは**「相手がバリアガードを使いたい」と思うところがそれ。**もう少し具体的に説明すると、相手を壁際へと追い込んだ場合など、通常ダッシュ移動で逃げづらい状況もその1つ。超能力技やコンボで壁へと叩きつけた後（壁ダウン状態）に追い打ちがギリギリ間に合わないような状況でも、追い打ちを兼ねたバリアガード対策にもなる。

これ以外では、相手の超能力技をバリアガードした後に、クイックダッシュから反撃が間に合わず、バリアガードで弾かれてしまう場合などにも積極的に狙っていきたい。



裏を返せば、自分がバリアガードするポイントで使えばいい。



バリアブレイクのモーション中は、バリアで弾かれないぞ！

## バリアブレイク 活用例

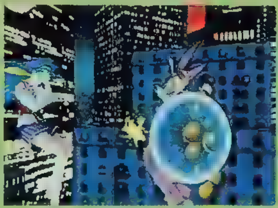



バリアブレイクを狙うポイントは、自分が普段バリアガードを使っているところ。相手を壁に叩きつけた後など、ダッシュで逃げづらい壁際へと追い込んだ場合が狙い目だぞ！

### 壁ダウンは回復ダウンはインパルス！

相手の攻撃をくらって、壁へと叩きつけられた際に発生する壁ダウンと、無敵状態で落下していくダウン状態。

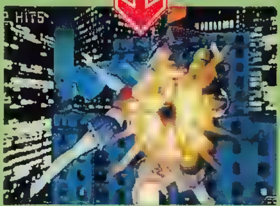
このどちらも、レバー入力で素早く回復できることについては、以前の本誌でも説明した通り。とはいえ、ただレバーをグルグル回しているだけでは、相手に重ねられた攻撃をガードすることができないので、ガードボタンを押しながらバリアガード入力をしていくのが回復の基本。ゲージに余裕があれば、PSYインパルスを使ってもいいが、


壁ダウン時に、追い打ちを回復バリアガードできる場合でも…、

何でもかんでも安定か…？というと、実はそうでもない。

その理由となるのが、回復から復帰までにかかる時間の違いで、バリアガード入力と同じようにレバーを回しながらのPSYインパルス入力では、バリアガード入力のほうが早く回復する。このため壁ダウン時にPSYインパルスを使うと、バリアガードはできてもPSYインパルスが間に合わないこともあって危険。

ただし、ヘロヘロと下へ落ちていくダウン中は無敵なので、PSYインパルスを使っていって問題なし。PSYゲージと相談して使っていこう。



PSYインパルスは間に合わないことがあるので要注意だぞ！

# 好評連載！ 目指せ！サイキッカー一番星

## 第3回 大いなる回避

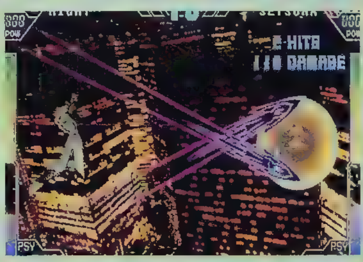
「PF2012」うまくなりたい！」ん…キッカーに贈る、待ちの上達講座！

## 回避バリアとは？ CHECK

相手の攻撃を受けて、後方に吹っ飛んでいるときのみに出せる特殊防御技。PSYゲージを50%消費する。主にコンボの強攻撃→キャンセル超能力技を防ぐために出すことが多い。

他にも、投げ、単発強攻撃、超能力技をくらったりした場合…とにかく後方に吹っ飛んでいる最中ならば出すことができるイカした防御技だ。

**操作** 吹っとび中に レバー⬅➡＋Ⓖ
※PSYゲージ50%消費



回避でガッチリ防御—生き残るための基本だ。

### 50%の保険

「よお、暗い顔してどうしたよ、キッカーこーじ」

「あ、ぶっちー選手。実はですね、ゲーメストを読んで予習して、対戦でちょっぴり勝率があがったのもつかの間、他のみんなのレベルが上がっちゃって、**最近全然勝てない**んですよぉーいおいおいおい」

「アンタそんなんばっかだな。じゃあ恒例通り、対戦でもやって問題点を追求しちゃったりするか」

(2時間後)

「あの…どこかに問題点でもあるっスかね…」

「…とりあえず、明らかにやべぇ点が1つあらぁな」

「え？」

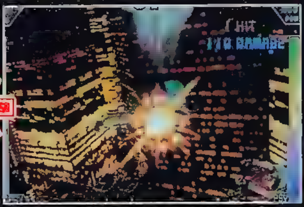
「あんた、何で"回避バリア"張ってないのさあああ！」

「いや、コンボくらっている最中、一応回避バリア出そうとしてはいるんですけどね」

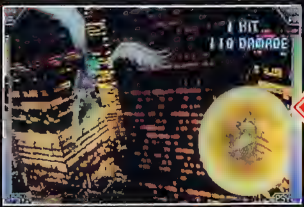
「っていうか、あんたまたレバーをガチャガチャやってるだけでしょ？それでも出せる場合があるけど、吹っ飛び始めたら、落ち着いてレバー⬅➡＋Gを入力すれば、ちゃんと回避バリアは出てくれるぜ」

「でも、とっさに反応できずに、ついついレバーをぐるぐる回してしまうんですよ」

「それだったら、**レバーは左右に限定して動かしたほうがいいぞ。**レバーをガチャガチャ回した場合、レバーが斜め要素に入ってしまって回避バリアが出ないこともあるからな」



この吹っ飛び状態にコマンドを入力して…、

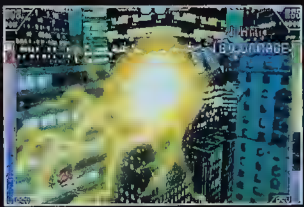


見事回避バリア成功！

「よーし、じゃ、練習してみますよーてい、てい、あり？」

「言っとくけど、コンボで**吹っ飛ばされて、壁に衝突したら回避バリアは出せないよ。**回避が活用できるのは、あくまで結界中央付近のみだ。裏を返せば、壁を背にして闘っても、コンボをくらったときに回避バリアが使えないから、すこぶる具合ワリーってことになるな」

「回避バリアが出たら、あとはGボタンを押しっぱなしでいいんですね」



回避が成功しても、Gボタンを離すのが早いと、くらってしまう技もあるぞ！

「ウイ。でも、いつまでもバリアを張り続けていると、PSYゲージがモリモリ減るだけじゃなく、コンボ↓バリアブレイクをくらう恐れもあるから、そこんとこ注意だ」

「うーす」

## 本日の宿題

回避バリアは防御の基本。レバー⬅➡をしっかり落ち着いて入力して、確実に出せるようになっておこう。自分のPSYゲージの残量を確かめるのも忘れるな！

## 今回の課題

**回避バリアはしっかりと**

「回避バリア」は防御の基本だが、初心者はつい忘れがち。回避バリアをしっかり張って、余計なダメージを極力避けていくようにしよう！

講師
田渕健康

モルモット
こーじ山下

## 対戦が実に面白い2012！ G杯予選まで、もう待てない！

# 速報！タイトーインゲームワールド「PF2012」大会リポート



優勝者のエミリオ使い・ルシフェル君。彼を倒すプレイヤーはG杯で現れるか？



一番星講師・田渕健康も、ゲスト参加。大いに盛り上がったぞ！

去る7月11日(土)、サイキッカーのメッカ、新宿タイトーゲームワールドにて、PF2012大会が開催された。発売直後にもかかわらず、非常にレベルの高い大会となったぞ！

優勝者は、エミリオ使いのルシフェル君。リフレクターの置きかたに見るべきものがあり、スライドダッシュの研究が進んでいたのが勝利の鍵か。他にも、開発者や声優のトーク、メストチームグッタリ(泣)のエキシビションマッチなどが開催され、非常に盛り上がりました！

皆さんも、これから全国で開催されるG杯予選に参加して、大会の盛り上がりを実感してくれ！



逢坂浩司先生サイン会のお知らせ ●PF2012複製原画集「FORCE」発売を記念して、8月30日(日)午後2時からマルゲ屋大阪上六店にてサイン会を行います。8月20日(木)より、「FORCE」とタイトー関連グッズを購入したお客さんに、サイン会引換券をお渡しします。詳しくはお店まで！

# サイキックフォース2012
PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

# 開催決定！スタート！

ROAD TO THE GAMEST CUP

ファンの皆様、お待たせしました！
7/30号（2012が表紙）のタイトーの広告ページ、
「G杯開催」と銘打たれた、あの予告…。
そう、2012のゲーメスト杯が遂に決定しました！
今回は特別企画として、
「ROAD TO THE GAMEST CUP」と題し、
11月中旬開催予定の決勝大会へ向けて、
ゲーメスト杯「サイキックフォース2012」
に関する、あらゆる情報をお届けします！
表紙裏の「タイトー広告」ページと共に、
じっくり読んでみてください！
98年下半期は、2012で盛り上がろう！

## 決勝大会専用アトラクション

### ●サイキック・アライアンス 3on3 Battle 参加チーム募集！

決勝大会にて、ゲーメスト杯本選以外の枠として行われる、3on3バトル「サイキック・アライアンス」。
書類選考により、選ばれた精鋭たちが集い、ここに最強のサイキッカーチームが誕生する！

### ●ギャラリー大募集！

とにかく「見るだけでも…」ってな人、当日のアトラクションにぜひ参加したい人などは、ギャラリーとしての募集も受け付けることにするぞ。官製ハガキ、もしくはゲーメストの折り込み専用ハガキで、今すぐ応募せよ！

**締め切り：9月21日（月）当日消印有効**
**詳細はP7の大会告知にて**

※なお、予選店舗代表者に選ばれた方は、これらのアトラクションへの参加は原則的に認められません。くれぐれもご注意ください。




このポスターが貼ってあるお店で予選大会を行うぞ！

※詳しくは、表紙裏のタイトー広告「予選店舗リスト」を参考に

## あらゆる層に参加可能なゲーメスト杯を目指して

表紙裏の「タイトー広告」ページを見てもわかる通り、この度、第17回ゲーメスト杯争奪「サイキックフォース2012」全国大会が、正式に決定いたしました。

**決勝大会は11月中旬**（場所は未定、次号にて発表予定）だが、この決勝大会に出場するためには、全国的に展開される店舗予選で代表権を勝ち取らなくてはいけない！

**予選期間は、8/21（金）～9/13（日）の約1カ月間。**左記の大会用ポスターが貼ってある全国のゲームセンターにて行われる（なお、予選実施店舗リスト一覧、エントリーの方法などについての詳細は、表紙裏のタイトー広告ページorP6の大会告知ページを参照）。

ゲーム発売から2カ月、そろそろプレイヤーのテクニックが高まってきたところで行われる絶好のタイミングだけに、全国各地で熱い闘いが繰り広げられそうだ。

しかしながら、中には「店舗代表者になれないと、決勝大会に参加できないの？」とお悩みのプレイヤーも…。

ご安心ください！そんな人のために、**封書やハガキで参加できるアトラクションも用意**しています。また「見るだけでも参加したい」という人のために、**決勝大会のギャラリーもさっそく受け付け開始！**（こちらに関しても、詳細は表紙裏のタイトー広告ページorP6の大会告知ページを参照）

とにかく、初心者から上級者、「2012に対する思い入れなら誰にも負けない！」なんて人にまで、あらゆる層に参加してもらえるような大会にしたいと思っています。

皆さまの参加を、心よりお待ちしています！

## あなたは決勝大会にどうやって参加する？

決勝大会（11月中旬予定）

- 3on3 Battle サイキック・アライアンス出場希望 → 書類選考にて決定（9/21(日)〆切）→ 決勝大会
- ギャラリー参加希望 → 抽選により決定（9/21(日)〆切）→ 決勝大会
- ゲーメスト杯選手希望 → 店舗予選 選手エントリー受付期間 8/3(月)～ → 店舗予選期間 8月中旬～9月中旬 → 店舗代表者 → 決勝大会

# 夏休みに ぜひ揃えたい この2冊！

**本誌に先がけて最新情報をスクープ掲載！**

ゲーメストムックVol.152

## 『サイキックフォース2012』

**8月6日(木)発売予定**
**AB判　定価　1380円**

ゲーメスト杯予選大会を前に、必携の１冊が遂に登場！タイトーさんとの強力タッグにより、どこよりも早く2012のムックを発売！しかもまだ本誌でも公開していない最新情報をいち早く掲載！

加えて「真・2012サイキッカー相関図」「セリフ集完全版」「エンディング一挙公開」「設定原画集」「初心者用システム解析」「キャラ別攻略」「㊙情報」など、盛り沢山のラインナップ！もう、買うしかない…。

● ● ● ●

**8／14(金)〜、東京ビッグサイト「コミックマーケット」にて先行発売！**

サイキックフォース複製原画集

## 『 FORCE 』

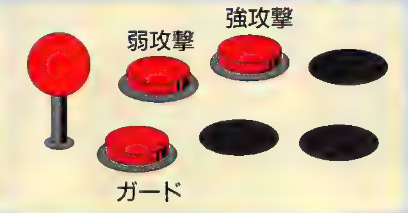
**定価　1700円**

オフィシャルキャラクターデザインを担当している逢坂浩司先生をはじめとして、多数の作家さんによるオール描き下ろしのこの１冊！8／14(金)より東京ビッグサイトにて開催される、通称「夏コミ」で、新声社ブースで先行発売！(マルゲ屋では、8/20頃より発売)

PSYCHIC FORCE 2012 G-CUP INFOMATION

# 待望のゲーメスト杯、遂に 8／21(金)より、全国のゲームセンターで店舗予選

## 6ボタン コンパネの場合




## 3ボタン コンパネの場合




## 公式統一配列 徹底化のお願い

ゲーメスト杯を開催するにあたり、プレイヤーが一番気になるのが、やはり「ボタン配列」の問題でしょう。

現在も、店によっては配列が異なったりしていますが、今回のゲーメスト杯においては、決勝大会に限り、統一したボタン配列で試合を行おうと考えています。

この問題に関して、ゲーメスト側とタイトー側が慎重に協議した結果、一般的に

**バーチャ配列**

と呼ばれる配列を、採用することになりました。

この「バーチャ配列」とは、

- ●親指→ガードボタン
- ●人差し指→弱攻撃
- ●中指→強攻撃

に対応する配列のことで（詳しくは、左図参照)、これは同時に、『サイキックフォース2012』の基本形となっているボタン配列でもあります。

全国のゲーメスト杯予選実施店舗の皆様には、この趣旨を重々ご理解のうえ、できる限りこの予選大会から、バーチャ配列で試合が行える環境を作っていただけると幸いです。

また、プレイヤーの皆様も、ご理解のほど、よろしくお願いします。

4号連続特別企画

タイトー＋ゲーメスト ユニゾンプロジェクト

非売品




## 公式設定資料集

**第3弾「第3勢力」編**

PF2012 第3弾 応募券

**5名様にプレゼント！**

いよいよ今回で3回目となる、「PF2012・非売品公式設定資料集」プレゼント！毎日のように送られるハガキの山に、担当者も嬉しい悲鳴！2012ファンのパワーに負けないよう、今回もキャラクターデザイナー坂本氏による、入魂のオール4色設定資料集が完成しました！

**第3弾は「第3勢力」編。**掲載キャラは、マイト・パティー・ウェンディー・玄信の計4人。「ぜひ欲しい！」という方は、官製ハガキの裏に、

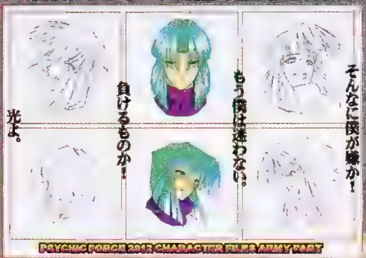
**●サイキックに関する本なら、こんなのが欲しい！**

というのを１つ必ず明記のうえ、右の応募券を貼って、ゲーメスト編集部（左のあて先）までお送りください。

なお、**応募は１人何通でも可**（ただし、**応募券の貼って**ないもの、アンケート無回答のものは無効とさせていただきます)。**締め切りは8月23日(土)必着分まで。**当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

### プレゼントの宛て先

〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
(株) 新声社
ゲーメスト編集部
「ＰＦ2012公式設定資料集
　第３弾プレゼント」係
※応募券・アンケートの記入を必ず忘れずに！




## ゲーメスト杯 マルゲ屋予選日程

もちろん、我がマルゲ屋でも予選を開催。最寄りのマルゲ屋をチェックして、今すぐエントリーしてくれ！なお開始時間は、全店とも、午後2時を予定しているぞ。

# 超期待の7～8月ラインナップ

GAMEST MOOK VOL.156

## 電脳戦機バーチャロン

オラトリオ・タングラム ORATORIO TANGRAM

**8月27日発売予定**

本体価格1780円+税

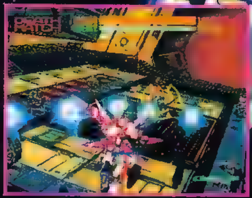
アーケードゲームNO.1

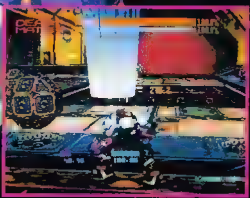
「オラトリオ・タングラム」を超ボリュームで徹底解析！

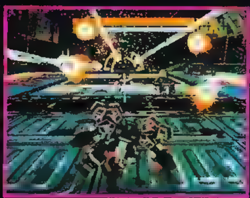
全国で圧倒的な支持を得ている「電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム」を、ゲーメストが総力をあげてムック化！緻密な解析に基づく完全技表や、戦術・ゲームシステム、設定資料&描き下ろしCG等が満載！



CYBER TROOPERS 電脳戦機バーチャロン VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM ™









緊急発売! GAMEST MOOK

## ストリートファイターZERO3

今年の夏はZERO3が熱くする!

**9月上旬発売予定**




GAMEST MOOK VOL.129

## バーチャファイター3tb

バーチャファイタージャンキーたちに贈る珠玉の1冊!

**絶賛発売中!!** 本体価格 2200円+税



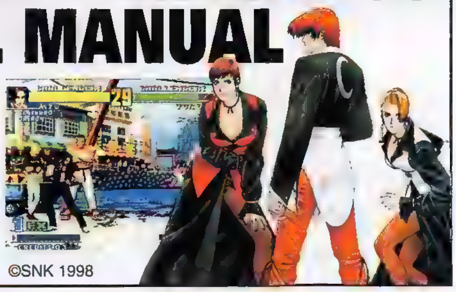
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329

# ゲーメストのゲームブックス

## GAMEST MOOK VOL.153

### THE KING OF FIGHTERS'98 GRAPHICAL MANUAL

全38キャラクターたちのすべての技を目で見て確かめられる、分かりやすい攻略本!



**本体予価980円+税**

**8月6日発売予定**

©SNK 1998

## GAMEST MOOK VOL.154

### サイキックフォース2012

**人気の話題作「サイキックフォース2012」をどこよりも早く完全攻略!!**



超能力技データ、対戦に勝つための徹底攻略など初心者から上級者まで役立ちます。

**本体予価1380円+税**

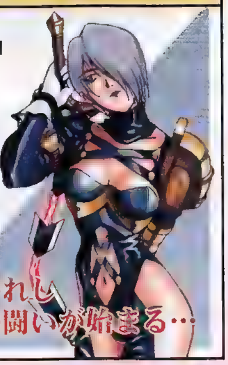
**8月6日発売予定**

©TAITO CORP. 1997

## GAMEST MOOK VOL.146

### ソウルキャリバー完全技表(仮)

完全技表はもちろん、8WAY-RUNやスライド入力などのゲームシステム解析も掲載。これ1冊でソウルキャリバーをプレイするための基礎的な知識を完全網羅!



**本体予価1000円+税**

**8月下旬発売予定**

魂を持つ剣に導かれし戦士たちの闘いが始まる…

©1998 NAMCO LTD.

## GAMEST MOOK VOL.155

彩京イラストレーションズPick Up in TSUKASA JUN

### "対戦ホットギミック・戦国ブレードDrawing"(仮)



対戦ホットギミック・戦国ブレード未公開ビジュアル多数収録!表紙は司淳氏の描き下ろし!(対戦ホットギミック)この夏一番の衝撃だ!!

**本体予価1200円+税**

**8月中旬発売予定**

©1997 PSIKYO

※ゲーメストムックは全国書店にてお買い求めください。

## ゲーメスト刊行物リスト

| 発売日 | | 種別 | タイトル | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 8/1 | 土 | | | |
| 8/2 | 日 | | | |
| 8/3 | 月 | | | |
| 8/4 | 火 | | | |
| 8/5 | 水 | | | |
| 8/6 | 木 | 攻略本 | KOF' 98グラフィカルマニュアル | 980円(予) |
| | | 攻略本 | サイキックフォース2012 | 1480円(予) |
| 8/7 | 金 | | | |
| 8/8 | 土 | | 〔第2回ジャパンカードフェスティバル〕 | |
| 8/9 | 日 | | 〔第2回ジャパンカードフェスティバル〕 | |
| | | | 〔ワンダーフェスティバル〕 | |
| 8/10 | 月 | コミック | ホラースペシャル ナイトメアシンドローム | 880円 |
| 8/11 | 火 | | | |
| 8/12 | 水 | | | |
| 8/13 | 木 | | | |
| 8/14 | 金 | | 〔コミックマーケット54〕 | |
| 8/15 | 土 | | 〔コミックマーケット54〕 | |
| 8/16 | 日 | | 〔コミックマーケット54〕 | |
| 8/17 | 月 | | | |
| 8/18 | 火 | | | |
| 8/19 | 水 | | | |
| 8/20 | 木 | 画集 | 桜瀬琥姫 自選イラスト集 Kaleido Scope(カレイド・スコープ) | 1850円 |
| 8/21 | 金 | | | |
| 8/22 | 土 | | | |
| 8/23 | 日 | | | |
| 8/24 | 月 | | | |
| 8/25 | 火 | 雑誌 | X-MARKET NO.8 | |
| | | コミック | G -ヒコロウのみんなはどう? | 価格未定 |
| | | コミック | サイキックフォース2012コミックアンソロジー | 780円(予) |
| 8/26 | 水 | 資料集 | 勇者シリーズコンプリートマニュアル | 2500円 |
| 8/27 | 木 | 攻略本 | 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム | 1780円(予) |
| | | 攻略本 | ドキドキプリティリーグ熱血乙女青春記 | 価格未定 |
| 8/28 | 金 | | | |
| 8/29 | 土 | 雑誌 | ゲーメスト9/30号 | |
| 8/30 | 日 | | | |
| 8/31 | 月 | | | |
| ☆8月発売予定☆ | | | | |
| 8/中 | | 攻略本 | ソウルキャリバー | 1000円(予) |
| 8/中 | | 原画集 | "対戦ホットギミック・戦国ブレード Drawing"(仮) | 1200円(予) |
| 8/下 | | 原画集 | リエゾン(PC版) | 価格未定 |
| ☆9月発売予定☆ | | | | |
| 9/上 | | 攻略本 | ストリートファイターZERO3 | 価格未定 |
| 9/10 | | コミック | KOF'98コミックアンソロジー | 780円(予) |
| 9/10 | | コミック | デビルサマナーソウルハッカーズ4コマ決定版② | 660円(予) |
| ☆好評発売中☆ | | | | |
| | | 攻略本 | ストリートファイターEX2 | 1280円 |
| | | 攻略本 | 鉄拳3 SECOND(PS版) | 1280円 |
| | | 攻略本 | 私立ジャスティス学園(PS版) | 1280円 |
| | | 攻略本 | スポーツゲームズ | 980円 |
| | | 攻略本 | レーシングゲームズ | 980円 |
| | | 攻略本 | バーチャファイター3tb | 2200円 |
| | | 原画集 | 草薙京・八神庵SNKオフィシャル原画集 式 | 1280円 |
| | | 画集 | 吉崎観音自選イラスト集 MINDE(マインド) | 1980円 |

※価格表示は全て本体価格(税抜価格)です。

GAMEST 株式会社 新声社

# プロが教える、プロの実力!!



**ゲームプログラムコース 清水 亮講師**

コンシューマゲームの開発に携わる他、専門学校の先生の教科書とも噂のある「Direct 3D プログラミングガイドブック」の執筆者でもあり、Direct 3D プログラミングの第一人者である。

プロが教えるメリットっていうのは、単に業界のノウハウを学べるというだけじゃなく、仕事のチャンスにも恵まれてるってところだと思うんです。講師が持ってるバックボーンが他の学校の先生と全く違うわけですから、業界のことを何でも聞けるわけだし、学生が積極的に関ろうとすれば、チャンスがゴロゴロ転がっているんですよね。特にゲーム業界ってところは、技術的なことはもちろん、プロとしての意識をどれだけ持てるかって部分で、プロになれるかなれないかが違ってくるんです。そのプロ意識を育てられるのも、実際に業界で活躍してるプロだからこそだと思うんです。そこが他の学校と大きく違うところでしょう。
それから是非とも言っておきたいのは、プロになれるかどうかは才能なんかじゃないってこと。努力が全てなんです。努力なくして才能なんてないし、技術は努力の後についてくるんですよ。僕だって才能があるわけじゃないし、それほど自信があるわけでもない。未だに修業中なんです。でもそういう覚悟が大切で、それがなければプロになんかなれないと思うんですよね。
教える立場から言うと、全くの初心者に入学して欲しいと思っています。真白な子ほど吸収力が良いし、真剣にやっていれば必ず就職できるんですよ。やる気と努力さえあればかなり高いレベルになれる。下手なプロが組んだものよりよっぽど良いプログラムを組めるんです。だから真剣に努力する気持ちがあれば初心者でも大丈夫。安心して来て下さい。








**ゲームデザインコース 秋山 豊講師**

アトラスでゲームソフト開発の企画・シナリオを担当した後、独立。現在、株式会社シエスタの代表取締役兼ゲームデザイナーでもある。実はバンタン電脳情報学院の卒業生だ。

僕が学生達によく話すのは、学校ってところは「道具」なんだってことなんです。
山登りに例えてみると、ゲーム業界に入るってことが山の頂点に登ることだとすると、学校は、山登りのための靴だったり杖だったりするわけです。つまり、登るのはあくまで本人で、学校は山登りを快適にするための道具なんですよ。で、その道具が良いか悪いかによって、山登りが成功するか失敗するかが違ってくるんです。道具っていうのは非常に重要で、ゲーム業界っていう山はそれほど簡単に登れる山でもないから、道具の善し悪しでは途中で挫折することだってあるわけです。通常の専門学校に入学した人の大半はゲーム業界に就職できないという事実がそれを物語っていますよね。つまり山登りの道具は、実際にその山に登った人間が考えた道具じゃなければ使い物にならないんですよ。遠くから山を眺めたことしかない人が「こんな道具があれば大丈夫だろう」という程度で用意した道具なんて、実際には使い物にならないんです。だからバンタンでは、講師が業界のプロであり、カリキュラムも企業の方々と共同で構成されているんですよね。実際に「ゲーム業界」という山に登って、その頂点で活躍した人が考えた道具だからこそ、山登りが楽になって、頂点に登り詰めることが可能になるんです。実際に僕もバンタンという道具を利用して山を登った人間だから、その重要性がとても良くわかるんですよ。恐らく、他の学校では真似のできないことでしょうね。

料金受取人払

渋谷局承認

6366

差出有効期間
平成12年1月
19日まで
●切手不要●

郵便はがき

150-8790

018

東京都渋谷区東3-22-14-7GM
バンタン電脳情報学院
ゲームスタジオ
入学事務局行

| | |
|---|---|
| フリガナ | |
| 住所 | 〒 都道府県 |
| | |
| | ☎(　　)　- |
| フリガナ | |
| 氏名 | 年齢　歳　男・女 |
| フリガナ | |
| 学校名・学年 | 県市 私都 立　学年　年　在学中・中退・卒業 |

'99年度案内書無料請求ハガキ

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

## 記入欄に必要事項を記入するかもしくは○印を付けて下さい。

| イベント内容 | 記入欄 |
|---|---|
| **学校説明会**　(10：00～17：00の都合の良い2時間)<br>各コースの説明や、就職実績、入学試験等についてより詳しくご説明致します。もちろん、校舎及び機材、学生作品も十分にご覧になることが出来ます。 | 月　日<br>時希望 |
| **模擬試験**　(13：00～17：00)<br>本試験（一般常識・感覚試験・作文・面接・適性検査）のうち適性検査を除く4科目を受験し、結果はA～Eの5段階で評価します。A又はBの成績を取得した方は本試験時に模擬試験で受験した科目は免除されます。 | 参加・不参加 |
| **サマーセミナー**　(13：00～17：00)<br>現役ゲームクリエイターによる業界体験授業です。各コース毎の技術はもちろん、そのノウハウも実習を通して体験することが出来ます。初心者の方も全くの基本から説明しますので安心して参加できます。<br>また、遠方の方には宿泊施設（提携している学生会館）をご用意していますが数に限りがありますのでご希望に添えない場合があります。あらかじめご了承下さい。<br>第1回　8月1日～8月2日　第3回　8月15日～8月16日<br>第2回　8月8日～8月9日<br>＊記入欄の（　）に希望コース名を記入して下さい。 | 第1回希望<br>(　　　)<br>第2回希望<br>(　　　)<br>第3回希望<br>(　　　)<br>宿泊希望<br>する・しない |

## ★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○を付けて下さい。

| | | | |
|---|---|---|---|
| ゲームスタジオ | 昼間部2年制 | ゲームデザインコース | |
| | | ゲームシナリオ&ライターコース | |
| | | ゲームグラフィックコース | |
| | | ゲームプログラムコース | |
| | | ゲームサウンドコース | |
| | 昼間部4年制 | ゲーム開発研究コース | |
| デジタルプロダクトスタジオ | 昼間部2年制 | CGデザインコース | |
| | | コンピュータアニメーションコース | |
| | | 映像コース | |
| | | DTMサウンドコース | |
| | | インターネットデザインコース | |
| | 昼間部3年制 | ネットワーク放送コース | |

## ★お友達で案内書が欲しい方がいましたらご紹介して下さい。

| | |
|---|---|
| 住　所 | 〒　　　☎（　　）　- |
| フリガナ | |
| 氏　名 | 年齢　歳　男・女 |
| 学校名・学年 | 県市 私都　立　　学年　年　在学中・中退・卒業 |

# 実績が物語る!!
# ゲーム業界就職予備校

数あるゲームスクールの中でも『名門』と呼ばれ、他のスクールとは別格の存在として認められているのがバンタン電脳情報学院だ。
もちろんそれは、教育内容とそれに伴う就職実績が導きだした結果であり、他のスクールでは決して真似のできないものだからこそ「別格」なのである。
ゲーム業界へたどり着くために最適なルート。
つまりそれが、バンタン電脳情報学院なのである。

## 講師は全て現役のプロフェッショナル

バンタンの授業を教えているのは、全て現役で活躍しているクリエイター達。しかもその数は60名以上にも及んでいるのだ。ただでさえ高度な技術が要求されるこの業界で、業界のことを知らない者にあいまいなことを教えてもらっても役には立たない。実際に現場で活躍している者だけが知りえるノウハウを身に付けてはじめて、業界への扉は開かれるのだ。

## 企業と共に構成されたカリキュラム

業界で必要なノウハウを身に付けてはじめて、業界が必要としている人材になれる。だからバンタンでは、カリキュラムも様々な企業のアドバイスを基に構成され、常に最新の技術を学生達に身に付けさせているのだ。「情報処理の応用」や「資格取得」のためではなく、「特定企業のノウハウ」に偏ったものでもない、『あらゆるゲーム会社で通用するノウハウ』を身に付けるためのカリキュラムだからこそ、他校に真似のできない就職実績が生まれるのだ。



## 少人数制、実践的授業

バンタンの授業での平均学生数は約「25名」。大教室に詰め込めるだけ詰め込んで行う授業では、学生達に何も伝わらないし、各個人のフォローもできない。小さな教室で、講師と学生との距離を近くしなければ教育効果は得られないのである。そして授業そのものは、体験を通して学ばなければ意味がない。板書されたものをノートに取るだけの授業がどれほど意味のないものか、それは誰もが実感していることだろう。『プロの仕事を追体験する』。それが本当の授業なのだ。

## 100社を超える企業とのコネクション

学生を企業に送りだすためには、どれだけ企業とのパイプを持っているかが重要になる。企業側も、どんな教育を行っているのかわからない学校から学生を採用しようなどと思わないからだ。だからバンタンでは、学院内のソフトハウス「電脳工場」を通して100社以上とのコネクションを作り、様々な情報を吸収すると共に、学生達を送りだす扉の数を確保しているのだ。

## 学生1人に1台以上の最新鋭マシン

軽自動車でどんなに練習しても、決してフォーミュラカーに乗れることはない。フォーミュラカーに乗るためには、フォーミュラカーで練習しなければならないのだ。だからバンタンの授業は現場で使われているものと同等のマシンを利用して行われるのである。もちろん台数は1人1台以上。「3人で1台」という話しをよく聞くが、それで果たして何が学べるというのだろうか?

# さらに速く走るために、ドリフト走行をマスターせよ!




ドリフトをしっかり理解し、使い分けてさらにタイムアップを目指すぞ!

担当:ずるずる⑱



## なんで速い?『ドリフト走行』

### まずはこれを理解することから!

前作で「ドリフト走行」することがいかに速く走れるかというのを理解している読者も多いと思う。だけどその「ドリフト走行」をどう使えば各コーナーで有効に使えるかはかなり不安なところ。

ただシフトを4速から2速、そして4速へと戻すのみで「ドリフトだあ〜」なんていっている人いません?それって全然ダメって感じ!




テキトーにやって「速い!」と思っている人も多いし、これからしっかりドリフトをマスターしようという人もいると思うので、ちょっと攻略をひと休みして、今回は夏期集中講座として「ドリフト走行」を学んでほしい。

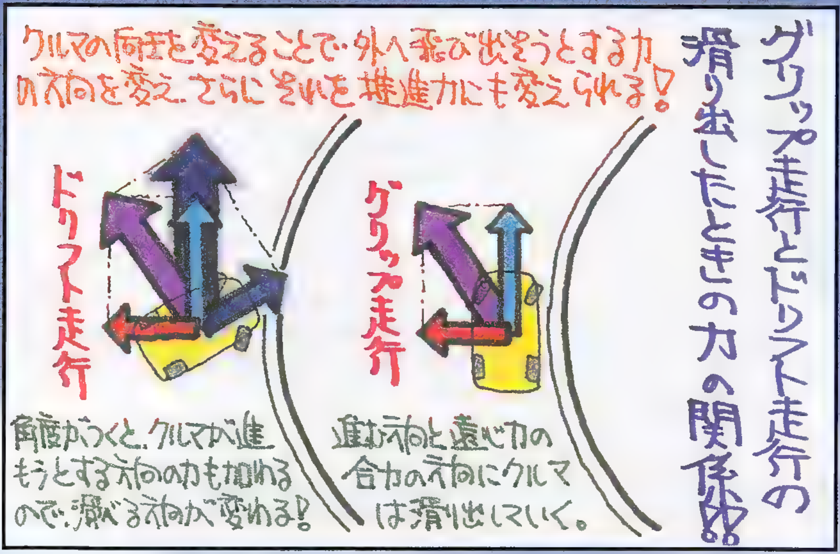
いかに「ドリフト走行」が速く走る上で有効なのかをしっかり把握してもらうぞ!

また「ドリフト走行」にはいくつか種類(使い分け)があるので、それも学びつつ、実戦で使えるようにしていこうと思う。

まずは「ドリフト走行」中にクルマに働く「力」を勉強してみよう。

図を見てもらうと、グリップ走行時にかかる力関係は、タイヤのグリップ力を遠心力がオーバーしていない状態。オーバーすればそこでスピンということになる。

ドリフト走行時を見てみると、クルマを傾けることにより、外へ飛び出そうとする力をクルマが内側へ入ろうとする力で対抗することで、より大きな遠心力に耐えられるようになるのだ。より大きいということは、より高いスピードということ!傾きを深くすればより高いスピードも可能になるのだ!おわかりかな?



# まずは『全開ドリフト』を習得せよ!

## 300km/hを超える高速で実行できる!

### 高速コーナーでの「ドリフト走行」

簡単にドリフトの速さを理解するために、一番覚えやすいドリフトで講義を進めよう。

それは「全開ドリフト」と呼ばれるもので、その名の通り、アクセルは全開のままー

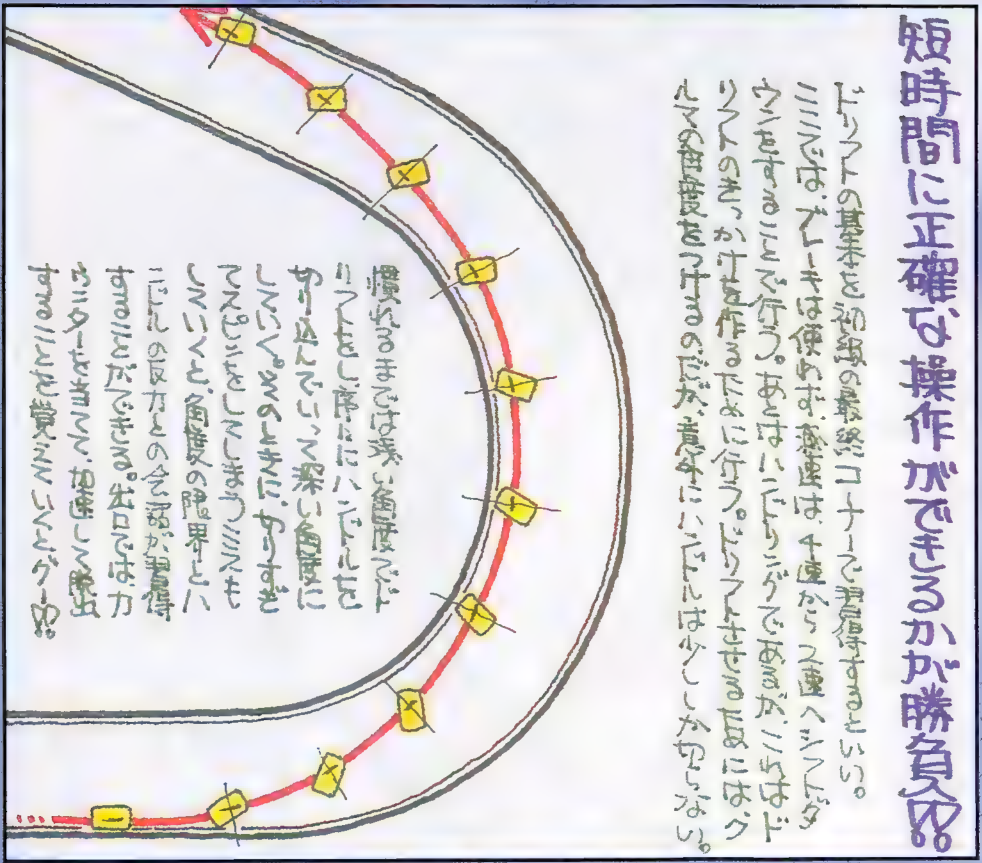
ドリフトさせる操作は、ハンドルの切り込みとシフトチェンジのみとなる。

その操作はとても簡単!

曲がるポイントに来たら、そのコーナーに合った切り角にハンドルを切り込みするのと、必要な減速量に合った時間分だけ4速から2速に入れ。そして戻せばOK!手元だけでドリフトが完成するのだ!




デモシーンでも説明があるが、そこではブレーキを使っている。




### 高速はシフトチェンジのみ!

さてその全開ドリフトであるが、手順がわかったらあとは実行するのみなのだが、次のステップに進むために、ハンドルの操作とシフトチェンジについて突っ込んでみたい。

まずハンドル操作であるが、ドリフト走行をする上で覚えておいてほしいのが「ドリフトはシフトとアクセルで決まる」ということ!

なぜかというと、そのコーナーを曲がるために一番重要なのが、通過するためのスピードに合わせることだからだ。

コーナーを曲がるためにはハンドルを切ることも大切なのだが、このドリフト走行においては、いかにベストなポイントから切り込むかぐらいの仕事しかなく、切ることがドリフトのきっかけにしかすぎないからである。

十分な切り角さえあれば、あとはシフトチェンジとアクセルで調整ができるからだ!







ドリフトの成功は、シフトダウンのタイミング!

とはいうもののより速いドリフトを目指すとなると、ハンドルの操作も手を抜けなくなる。それを実感できるのが、全開ドリフト中に、さらにハンドルを切り込むことで、限界までクルマを傾けられる。

こうすることでより遠心力に対向できる上に、クルマが滑っていく方向と進行方向が近くなるために、加速もしやすくなるのだ!

### 2速に入れている時間で対応するぞ!

さてその全開ドリフトの使用場所であるが、まず一つ目が初級の最終コーナー。

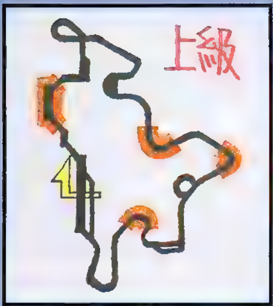
この最終コーナーは、前作同様に作られた感のあるコーナーで、ドリフトの基礎をミッチリ覚えるなら最高のポイントである。

ここでは、どこで切り込み始めるのか、シフトチェンジをしている時間の量は、ハンドルの切り角はと、短い時間の中でやることが意外に多い。そんな操作手順を、完走できれば8回も練習できる環境を最大限に生かして、正確にいつでも同じタイミング、量でドリフト走行ができるようにしたい。

そこで習得した腕を応用し、上級コースに存在する3つのポイントで活用しよう。

上級コースでは、ドリフトの量を変化させることと、加速途中での導入が課題となる。まずは初級でマスターだ!



# アクセルワークで『可変ドリフト』を習得せよ!

## 長いコーナーや複合コーナーで実行だ!!

### 「複合コーナーでのドリフト走行」

全開ドリフトの次の段階は、よりきついコーナーでのドリフト走行の方法だ。

きつくなって変わってくる部分は、スピードを落とすという点。全開状態では、シフトチェンジによる減速で間にあったわけだが、それプラスアクセルを離すこと、さらにはブレーキも踏んで最適なスピードに合わせる必要が出てくる。

この段階になっても、ハンドルの操作は、ドリフトを開始するためのきっかけとなり、シフトプラス、アクセル、ブレーキの操作がメインとなる。





2つ目のインへは、アクセル全開で入っていく。これでOK!

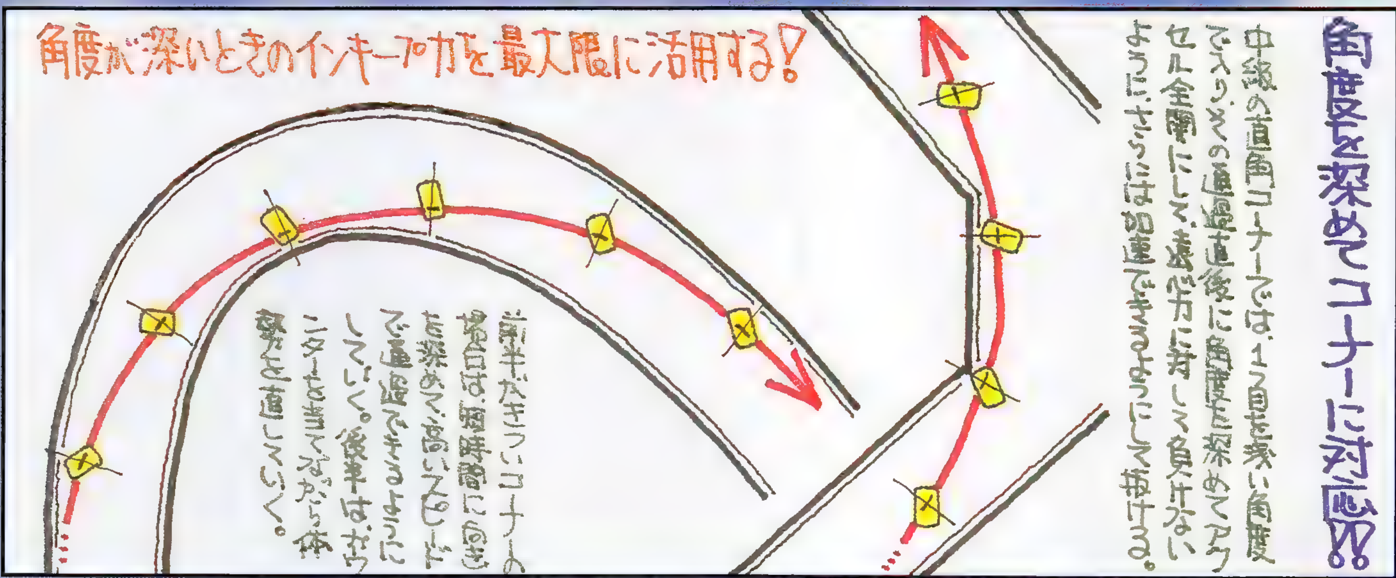
一定の弧を描くコーナーであれば、全開ドリフトの操作にプラスして、ハンドルを切り始めるのに合わせてアクセルを離す、さらに減速が必要であれば、ブレーキも踏んでスピードを調整していく。

全開ドリフトの応用といった感があるので、その手順を身体に覚えさせれば、かなりのコーナーで対応できるようになる。

でもコーナーが一定の弧を描いていなかったら…。

そんなときはこの複合コーナー用のドリフトを使ってやればいい!

その方法は、2度ドリフトを実行すればいいだけ!




### まずはしっかりコーナーの形を把握すること!

複合コーナーをまず理解してもらうことから始めよう。

複合コーナーとは、1つのコーナーの中にいくつかの半径の異なるコーナーが混在しているコーナーのこと。

同一の半径であれば、クリッピングポイントが一つになるのだが、複合コーナーになると、より速く走ろうとする場合、クリッピングポイントが複数存在してくる。

普通は、複合コーナーであっても、クリッピングポイントを1つ設定するだけでラインを作っていくのだが、強引にインを攻めることができるドリフト走行を使うと、変化する弧に合わせて、各々のクリッピングポイントを攻めていくことができる!

これがさらに発展した形のドリフト走行「複合コーナードリフト」である。

要するに変化する弧の大きさに合わせてドリフトしていくラインも変えていくということ。可変ドリフトの名前の由来がそこにある!

具体的にその走り方を書くと、2つクリッピングポイントがあるコーナーを走る場合、コーナー進入時は、1つ目のクリッピングポイントへのアプローチを開始し、ドリフトをさせていき、1つ目を通過した直後に2つ目のクリッピングポイントへのアプローチを開始し(よりクルマの角度を深める、スピードを変える等の調整をして)弧を変化させたドリフトをさせていく。

そのドリフトの変化は、ハンドルの切り角の再調整とアクセルワークで行う。

### あとは実行するのみ!

この複合ドリフト、場所によって方法が変わることも知っておきたい。

例えば前半が緩く、後半がきつくなるコーナーやその逆、またはコーナー自体が長く、入り口と出口で変える必要が出てくるなどという場合だ。

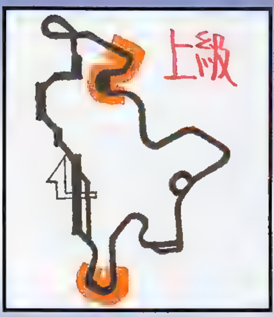
入り口がきつければ減速を多めにして入るし、きつくなければ浅い角度で入っていく。

そのあたりもしっかり把握して複合ドリフトを応用していくと、より速いタイムが出せるようになるぞ!あとは各コースマップでチェックだ!









# 応用編『テクニカルドリフト』を習得だ!

## バンクコーナーやきついコーナーで実行だ!!




### 「バンクコーナーでのドリフト走行」

全開から可変ドリフトへと応用していったわけだが、次はコースの形を使うことにより、より速いドリフトが実現できるものを書いていこう。

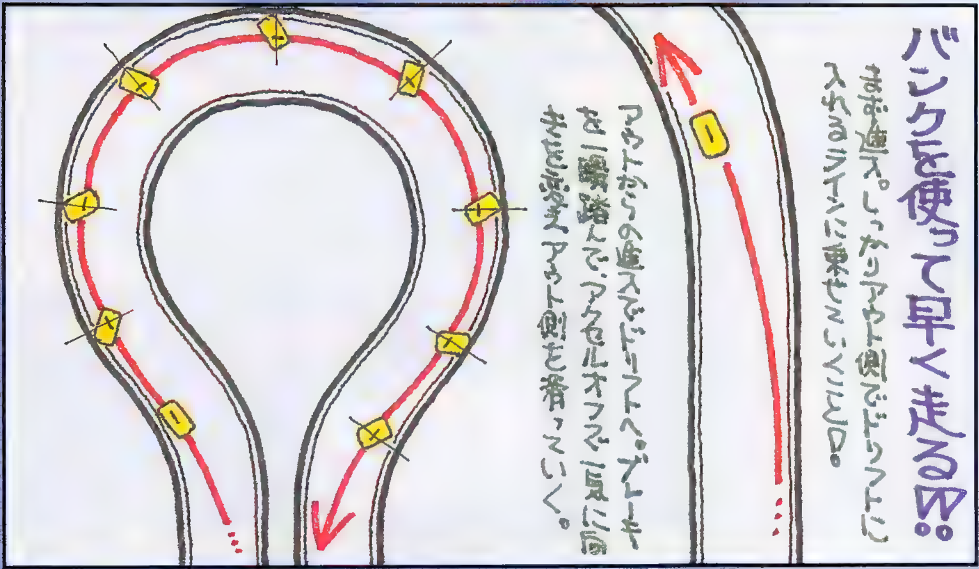
それはバンクコーナーを使ったドリフト走行!



外側をドリフトして走るとなんと270㎞/h弱で走れる!

通常、コーナーを速く走り抜ける場合、インを通ったほうがいいわけだが、バンクコーナーのように、コーナーの外側が高くなっているような場合、その高さが遠心力を吸収して、グリップ力に変わり、インを走ったときのスピードよりも大幅に高いスピードで走れるようになる。これを利用したのがバンクを使ったドリフト走行なのである。

簡単に書けば、外側をドリフトすればいい。でもそのラインに合わせるのが大変!




### きつ〜いコーナーも「ドリフト走行」で!!

最後にチェックするドリフトは、きつく長く続くコーナーでの走り方を書いてみたい。

きついコーナーの場合、どうしても通過スピードが落ちるために、ドリフトをキープしているのがつらい。まずそこを覚えておいてほしい。

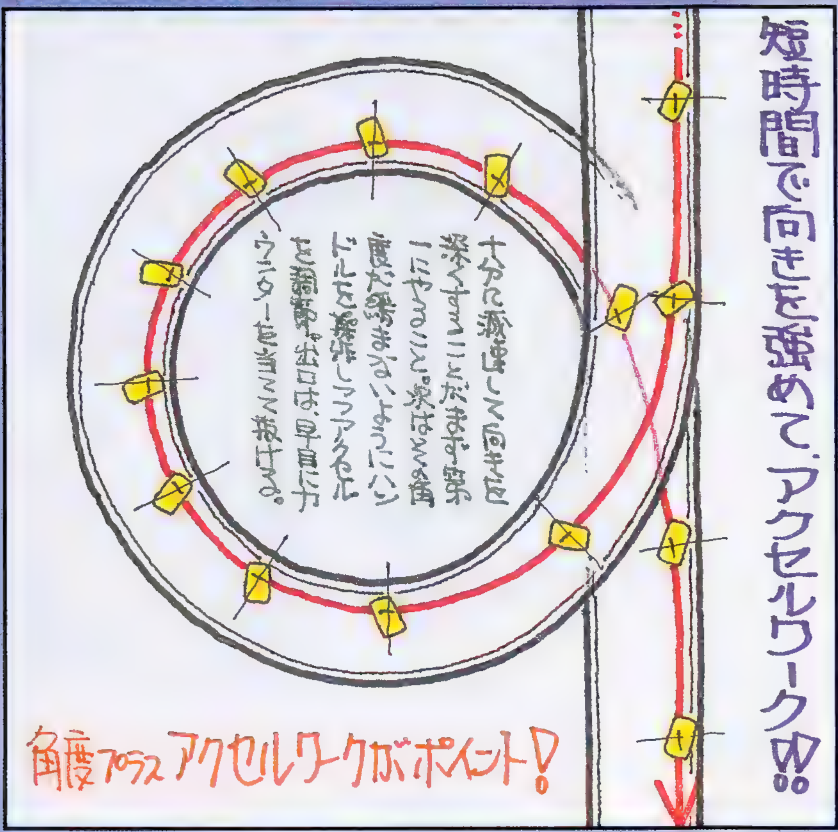
さらに長く続くとなるとふくらまないようにするためにアクセルの調整も必要になる。

この2つのポイントをしっかり抑えておくのがきつく長いコーナーを速く走り抜けるコツとなる。あとは君がガマン強いかどうかだ!

低いスピードでもドリフトをキープするためにまずプレイヤーが行う作業は、スピンするぎりぎりまでクルマを横にする。これで低いスピードでも耐えられるようになる。

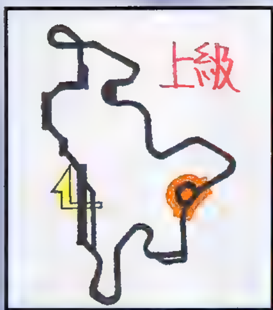


インをキープするのに横へすることとアクセルワークが必要!



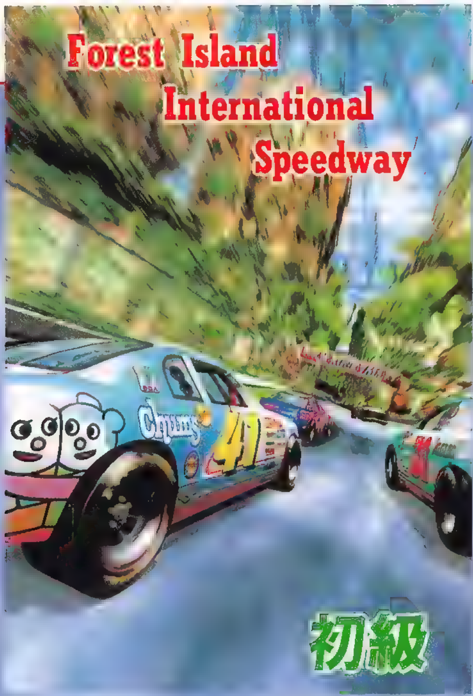

横にしたらその状態をキープするために、カウンターをあてながらアクセルを調整すること。踏み込めばふくらむし、離せばインに寄れる!

あとはコーナーの長さに合わせ、どこまでインにへばりついていくかをチェックしていく。出口で角度を緩めて脱出していくことも忘れるな!



# 開発者が設定した 各コースの目標タイム!!

マシンはもちろん「HARD」!
そして「マニュアル」でやる!
アーンド、レースモードでトライだ!




南国の植物園をイメージした中に設置されたオーバルコースを走るのが初級。
1周1・602kmというコースを17秒弱で走り、8周もするコース—いかに正確に同じことを繰り返せるかが試されるコースである。

そのコースで開発者が目標に設定したタイムがこれ!
1周を16秒70で走り、8周トータルで2分16秒00を目指せというものだ!
しっかり敵車の後ろに入り、スリップストリームで加速して1位ゴールをしよう!




| 初級 | 8Laps |
|---|---|
| LAP | 0'16"70 |
| TOTAL | 2'16"00 |



| 中級 | 4Laps |
|---|---|
| LAP | 0'43"30 |
| TOTAL | 2'59"00 |

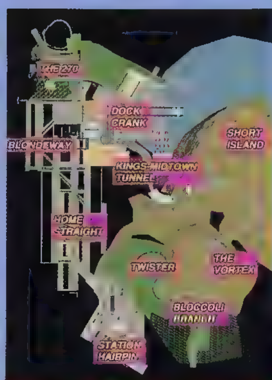



未来のテーマパークをイメージしたのが中級コースなのだが、ややそのアトラクションが派手すぎと思うのは私だけでしょうか? (迫力ありすぎって感じ! 怖いかも…)
そんなテーマパークの中を走るわけだが、コースは、テーマパークの5つのエリアからできている。
その5つのエリアとは、メインエントランスエリア、ドラキュラエリア、SFエリア、ウェスタンエリア、アイスエリアとなっている。
そんなエリアを確認して走れるヒマがあればいいんだけど、実際には、なあ〜んとなくウェスタンかなあ、とかアイスエリアかなあ、と思えるぐらいだと思う。
一番印象的なのはやはりSFエリアのあのデカイ変な物体だ! よ〜く見ていると2周目あたりから近づいてきている!そして目前に!
そんなコースを開発者は、1周を43秒30で走り、トータルで2分59秒00を目指せと指定してきた!
これってけっこう大変かもしれません!努力あるのみ!




上級は、摩天楼をイメージしたコース。
ここもいくつかのエリアからできていて、そのエリアを突っ切っていく形で走る。
その5つのエリアとは、シティエリア、パークエリア、ベイエリア、サバーブエリア、ステーションエリア。
その名の通り、街中、公園、湾岸、近郊、駅を走り抜ける。
面白いのはコースの英語の名前。「ジョーク」ですョ!

この上級のすごいところは、初級の5倍以上、中級の2倍以上の距離なのに、1周というコース!
途中にチェックポイントはあるものの、その長さから覚えるのは大変だわ、完走すら大変!ここをやる人は心してかからないとね!
そんなコースを開発者からは、1周を1分55秒00、トータルで3分55秒00で走れと…。
いや〜気合入りますわ!




| 上級 | 2Laps |
|---|---|
| LAP | 1'55"00 |
| TOTAL | 3'55"00 |





## Mis GARRA
### —ガラ婦人—

本名、小野ガラ。40歳。ロシア人と日本人との間に生まれたハーフ女性。
過去に婚約者がＥＳＰ犯罪の犠牲となり、心に深い傷を受けた彼女は終生の独身を誓う。しかし自らもＥＳＰ者として覚醒していたがゆえに、その若さと引き換えに己の全ＥＳＰ能力を使い、優れたより多くのＥＳＰ者たちを組織することによって、非合法ＥＳＰ機関「夜叉」を創設するのであった。
人を殺めることを嫌う反面、自分の脅威となりうる者、とりわけＥＳＰ者に対しては執拗なまでの攻撃を加え抹殺を図る…。その二面性は、女性としての「小野ガラ」と、夜叉の総帥である「ミズ・ガラ」の狭間での葛藤がもたらすアニマリズムそのものなのかもしれない。



## Alice Clone
### —アリスクローン—

本名不祥。出生地不詳。夜叉総帥ミズ・ガラの有能にして忠実なマスコットである。
孤児であった彼女は幼い頃から施設に身を寄せていたが、その秀でた能力と不幸な境遇に惹かれたガラ婦人に引き取られ、一緒に日本へ渡ってきた。
生まれながらにして視力はほとんどなく、そのためか発達した感覚で、半径20m以内に存在するすべてのものを認識・攻撃するという能力を備えた夜叉屈指のＥＳＰ者である。
13回目の誕生日に自殺。原因は不明。
だがその７年後、クローン技術を手中に納めた夜叉は、ガラ婦人の指示の下、アリスの再生に成功し、総本部のセキュリティーパーソンとして配備する。

# 夜叉の正体が、今明らかに…



## ケイブ描き下ろしイラスト＆設定公開!

いよいよ最終回となる『エスプレイド』。今回は、前号でも予告したとおり、読者からの人気が高かった、夜叉の総帥「ガラ婦人」。そして人気の「アリスクローン」「近江覚」の3人の描き下ろしイラスト＆設定を、特別に公開するぞ！



## Satoru Aumi
### —近江　覚—

どこにでもいそうな、目立たない平凡な高校生。周囲に流されやすく、自我を出さない性格だったのだが…。
イブの日の終業式後、悪友たちからの陰湿な嫌がらせと暴力に遭い、いきなりＥＳＰ者として覚醒してしまった彼は、夜叉のスカウトマンたちに連れ去られる。
今までの鬱積していた感情を吐き出すかのごとくＰＫを使い、無差別攻撃を繰り返す覚。自らの肉体を鎧化した覚醒後の彼の姿は、グロテスクであり悲痛感さえ感じられる。

ESP RA.DE.
エスプレイド



### DESIGNER'S COMMENT

「ゲームと演出の両立」。それがビジュアル面から捉えたエスプレイドのキーコンセプトです。ゲーム性はもちろんのこと、ユーザーが抱いている生活感・日常感を刺激しながら楽しんでもらいたいとの思いがありました。「なくそう少年犯罪」の横断幕の前で戦闘を繰り広げる主人公をどう見るか？みたいな、そんな皮肉めいたテーマを少しでも感じてもらえれば嬉しいですね。　(J.I)

## 最終ボス VSガラ婦人



ここまできたらあとはガラ婦人を倒すだけ。「とりあえずエスプレイドをクリアしてぇ！」ってな人は、バリア、残ライフをフル活用して、ゴリ押しで倒してしまうのも手だ。

担当：KMT

### 1次形態

ガラ婦人の1次形態の攻撃パターンは、写真Ⓐの攻撃と写真Ⓑの攻撃を繰り返してくるというもの。

まず写真Ⓐの攻撃だが、これは写真Ⓐ中の矢印のように弾の間を縫うようにして避ける。弾幕を見て自機を動かすルートをあらかじめ想定しておき、弾が目前まで迫ってきたら、想定しておいたルートどおりに自機を動かし、前に抜けるようにするのが重要なポイントだ。また、この攻撃を避けきったら、写真Ⓑの攻撃に備えるためにも、必ずガラ婦人の正面に自機のポジションをとるようにしよう。



弾がこのあたりまで迫ってきた時点で、自機を動かすルートを想定しておくことが重要。

写真Ⓑの攻撃は、ガラ婦人の正面に自機のポジションをとるようにすれば、青弾を避けるだけで済む。ガラ婦人の動きに合わせて自機を左右に動かし、常にガラ婦人の正面で戦うようにする。青弾については画面一番下で、弾の密度が低いところを選んで避けていくようにしよう。



紫弾に対してはボスの正面が安地。青弾は画面一番下で、弾をよく見て避けよう。

**ここがポイント!**
- ○写真Ⓐの攻撃はあらかじめ自機を動かすルートを想定しておく
- ○写真Ⓑの攻撃はガラ婦人の前で対処するように

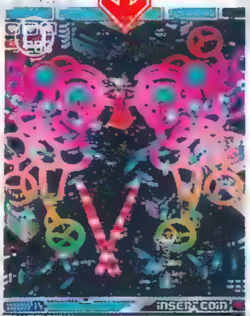
### 2次形態

2次形態では、ガラ婦人は翼のようなものを広げ、その翼から自機を狙わない青針弾をバラまきつつ、自機を狙う赤針弾を一定間隔で発射してくる。

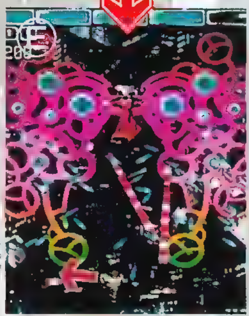
この攻撃に対しては、まず写真Ⓒのように青針弾をよく見つつ、自機を一定方向（横）に動かして赤針弾を避けていく。画面中央のラインを過ぎたら、常に自機を切り返すタイミングをうかがうようにし、スキを見つけたら写真Ⓓ、Ⓔのように赤針弾を避けた直後に反対方向に自機を切り返すようにしよう。あとはガラ婦人が3次形態になるまで、前述の動きを繰り返して弾を避けるようにすればいい。慣れてくると割と簡単に避けられるようになるが、くれぐれも油断しないようにしよう。



青針弾をよく見つつ、一定方向（横）に自機を動かして赤針弾を避けていく。



画面中央のラインを過ぎたら、スキを見て赤針弾を避けた直後に、



切り返すようにしよう。切り返すタイミングは、早ければ早いほどいい。

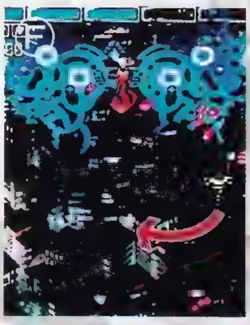
**ここがポイント!**
- ○赤針弾は自機を一定方向（横）に動かしていれば絶対に当たらない
- ○切り返せるときに切り返す

### 3次形態

翼から回転青弾と自機を狙う赤弾を発射してくるというのが、ガラ婦人3次形態の攻撃方法。

この攻撃に対しては、まず写真Ⓕのように自機を画面右上or左上に移動させて、赤弾を誘導しておく。ある程度赤弾を引きつけたら（写真Ⓕくらい）、一気に画面中央に移動し、写真Ⓗのように青弾のスキ間を縫うように素早く前に抜ける。グズグズしてるとすぐに敵弾に追いつめられてしまうぞ。前に抜けたら、再び画面右上or左上に移動してこの動きを繰り返すだけだ。

ただ、運が悪いと画面中央に移動したときに青弾のスキ間がないときもあるので、そういうときは無理せずバリアを使って切り抜けるようにしよう。



赤い弾を画面右上or左上に誘導してから、



一気に画面中央に移動して、青弾のスキ間を素早く前に抜けていく。



こうなるとさすがにキツイ。バリアを使って切り抜けてしまおう。

**ここがポイント!**
- ○赤弾は画面右上or左上に誘導しておく
- ○できるだけ画面上のほうで青弾を避けるようにする（画面下のほうに追いつめられると危険!）

**はみ出し情報 その①**
ガラ婦人は翼を撃ち込んでもちゃんとダメージになるので、無理に本体を撃ち込む必要はない。ただし、本体のほうが耐久力が低いので、バリアを使ったときは本体を重点的にあぶるようにしよう。

# 攻略地獄

## 4次形態

4次形態でのガラ婦人の攻撃パターンは、翼から自機を狙うピンク弾極大＋αを8発撃ってきたあとに、同じくピンク弾（極大）＋αを8連射してくるというもの。この攻撃は一見極悪な攻撃にも見えるが、パターンさえ覚えてしまえば実は簡単に避けられる。パターンについては下の連続写真で説明しているとおりなので、プレイを積み重ね、ノーバリアで安定して避けられるようになってほしい。

ただし、初クリアがかかっていて、なおかつ残ライフに余裕があるなら、バリアでゴリ押ししてしまってもかまわないぞ。

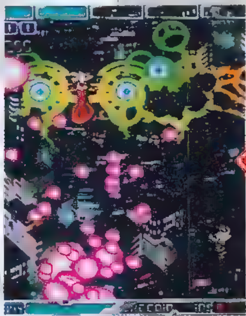


ピンク弾（極大）8連射を画面左上から避け始めてしまうと、このような状況になってしまう（8発目が右側の翼から発射されるため）。

**ここがポイント！**
- ○最初の8発は画面左端（右端じゃダメ!）から避け始める
- ○ピンク弾極大8連射は画面右上（左上じゃダメ!）から下→左と自機を動かして避ける
- ○Aボタンは押しっぱなしにしない（自機の移動スピードが落ちるため）



まずは画面左端で、ガラ婦人が弾を撃ってくるのを待ちかまえ、



1発目と2発目のピンク弾（極大）を画面右側へと避けていき、そのまま画面右端まで移動する。



続いて3、4、5発目を画面左側へと避けていき、



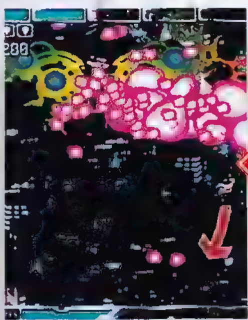
そのまま画面左端まで移動。



6、7、8発目を画面右側へと避けていき、



8発目を避けたら画面右上に移動して、「ピンク弾（極大）＋α」8連射に備える。



ガラ婦人がピンク弾（極大）を連射してきたら、下に移動して避け、



画面下まで移動したら、画面左側へと避けていこう。

**最初に戻る**

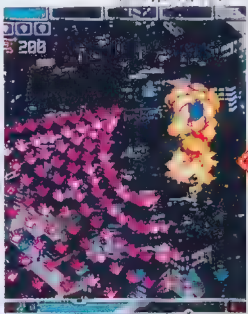
## 5次形態（最終形態）

最終形態では、ガラ婦人は自機を狙わない「赤い張り手弾」と、自機を狙う「青い張り手弾」を交互に連射してくる。

この攻撃に対しては「まじめに避けようとするだけ無駄。バリアを使って強引に倒しましょう」といいたいところだが、避け方がないわけでもない。ガラ婦人の周囲を回るようにして、常に赤い張り手弾の外側を避けるのだ。



ガラ婦人の周囲を回るようにして張り手弾を避け、



ガラ婦人の正面にきたときだけショットを撃ち込む。逃げ重視で戦うことになるので、長期戦覚悟だ。

ただし、何も考えずに回っていればいいというものでもないし、何より時間がかかるので（ショットを撃ち込む機会が少ないため）、やはりバリアを使って強引に倒す方法が無難といえるだろう。クリア重視ということならば、この攻撃をいかにして避けるかを考えるよりも、ここまでにライフをいかに温存するかを考えよう。

なお、ガラ婦人は、こちらがガードバリアアタックを発射すると画面外に逃げていく。ガードバリアアタックを発射したら、ちゃんとガラ婦人を追いかけるようにしないとダメージを損してしまうぞ。



バリアのパワーを溜めてからガードバリアアタックを発射し、逃げるガラ婦人を追いかけるようにする。

**ここがポイント！**
- ○バリアを惜しまず使おう！
- ○ガードバリアアタックを発射したらガラ婦人を追いかける

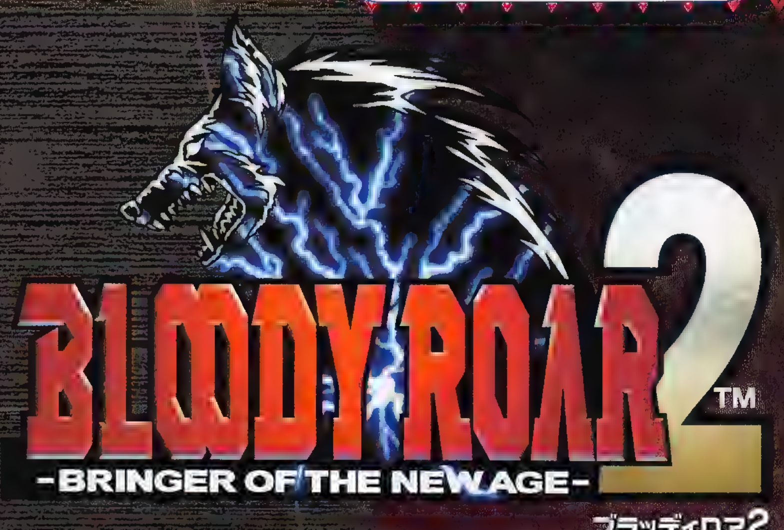


**Congratulation**

いかがでしたでしょうか？1人でも多くのプレイヤーが、このエンディングまでたどり着くことを願ってやみません！皆さん、頑張ってくださいね」！

**はみ出し情報 その②**

ガラ婦人の1次～4次形態は、ゲージの半分を使ってからガードバリアアタックを発射すればほとんど弾避けをせずに倒すことができる。最終形態は、ゲージ1／3×6回ぐらいで倒せるので、ガラ婦人対面時にライフが4つあれば、勝ちはもらったようなものだろう。






担当：GED

持たざる者の
恐怖と弾圧

手にした者の
苦悩と反抗

両者の抱える危機は

限界点を
超えようと
していた…

※画面写真及び記事内容は開発中のもので、改良のため仕様が変更される場合があります。

## コマンド技は途中止めが可能！

少し時期的には早いかもしれないが、今回は各キャラの固有技を紹介しておこう。

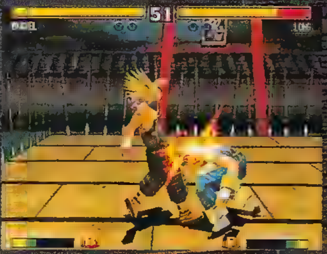
どのキャラにも、

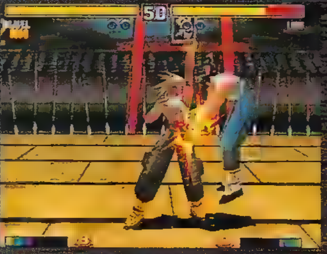
● B
● B
● K
● K
● P
● P

という6種類のコマンド技が用意されている。

これらは単発でも使えるが、技表に記載されているキャンセル可能ポイントからキャンセルして使うこともできる。さまざまな固有技によるコンビネーションの中に、うまくコマンド技を組み込んでさまざまな連携や連続技を作り出せるというわけだ。

コマンド技の攻撃が発生する前にGボタンを押せば、その攻撃を途中でやめることもできる。単純にフェイントとしても使えるし、コンビネーションの隙を消すために利用することもできるのだ。この利点は大きいぞ。





通常時は当てでもよろけるだけの技だけど、よろけさせてから当てれば、しっかり浮かせることができる。特に、パワーの低い人間時に必須のテクニックといえる。

## 浮かせるためのテクニック

人間時では当てても浮かせられない（よろけにしかならない）技でも、獣化時のパワーアップによって浮かせ技になるものが多い。

ノーマルヒットではよろけにしかならない技でも、よろけ状態の相手やカウンターなら浮かせられる技が多いということも覚えておこう。

人間時は、単体で浮かせ能力を持つ技が少ないので、こういった「よろけからの浮かせ」などは非常に重要なテクニックとなる。

前号の操作&システム関連の記事と併せて参考にしてほしい。



この光が発生する技はブレイク技。ライトガードできないぞ。



青い稲妻をまとっているのがガードアタック。攻撃しつつ、上、中段攻撃をガードすることができるのだ。




ワンツーボディアッパーのボディは中段&ブレイク技で、アッパーは浮かせ技。中段攻撃の多いゲームなので、↓Kのようなよろけを狙える下段を使っていけばさらに効果的だ。ちょっと変わっているのがスウェーフックコンボ。P部分がスウェー（姿勢を低くしてバックステップ）になっていて、単体で回避行動としても使えるし、追加入力で前に踏み込みつつパンチを叩き込みにいくこともできる。

↓↙←Pはガードアタックのアッパー。↓↘→Kや↓↙←K同様よろけ技となっていて、カウンターやよろけ状態の相手なら浮かせも狙える。

↓↘→Bは相手をかみちぎる中段攻撃で、↓↙←Bは追加入力で壁を使った急降下攻撃を繰り出せる。後方に壁がない場合はそのまま着地する。



よろけさせて↓↘→Pで浮かし、空中コンボを狙っていこう。

| | |
|---|---|
| ⓅⓅⓅ※Ⓟ☆ | スタンディングロック |
| ⓅⓀⓀ※ | ナックルツインキック |
| ↓↘→Ⓟ➡Ⓟ➡Ⓟ | ワンツーボディアッパー |
| ←ⓅⓅⓅ↓Ⓟ | ドラゴンフィッシュブローコンボ |
| ↖Ⓟ←Ⓟ←Ⓟ←Ⓟ←Ⓟ | スウェーフックコンボ |
| ↘Ⓟ↘Ⓟ↘Ⓟ↘Ⓟ | ファイナルマシンガンアッパー |
| →→ⓀⓅⓅ※ | パンツァーツー |
| ↓ⓀⓅⓀ | フックキックコンボ |
| ↓⬇ⓀⓀ | ヒールタスク |
| ↘Ⓚ↘Ⓚ | サイドキックツイン |
| ⒷⓅⓅⒷ | クローツインナックルスラッシュ |
| ⒷⒷ☆Ⓑ | トリプルスラッシュ |
| ↘Ⓑ↘Ⓟ | ブラインドブロー |
| ↓↙←ⒷⓅorⓀorⒷ | メテオクラッシュ |
| ↓↙←Ⓟ（後Ⓖで途中やめ） | シルバーウルフナックル |
| ↓↘→↓↘→Ⓑ | スパイラルファング |

ブラッディロア2 コマンド表

コマンドはすべてキャラクターが右向きのものです。矢印はレバー方向をさします。Pはパンチボタンを、KはキックボタンをBはビーストボタンをGはガードボタンを表します。※…人間時キャンセルポイントです。☆…獣人時キャンセルポイントです。表のピンク部分（表の一番下）がビーストドライブのコマンドです。

Hyper Beast Duel






ロンのもとで修行を積んだウリコ。それゆえか、六合鴻輪式に似た技の派生をする。PPPPから六合鳳輪式へ派生するわけだが、ロンと違って1手目がP、⇨K、⇨Pに限定されている点に注意。六合鳳輪式からはいつでも終了技に派生することができる。ガードアタックは⇩⇙⇦Pで、ジャンプして斜め下を攻撃する中段攻撃。⇩⇘⇨Kの蹴り上げ同様、よろけを狙える中段攻撃だ。⇩⇘⇨Pは、袖を上下に振って足元を攻撃する中段技。⇩⇙⇦Kは空中に跳び上がって踏みつける技で、獣化時はBの追加入力で跳ねずに着地することが可能。獣人時は、⇩⇘⇨Bの構えからBだけでなく、PやKへも派生する。扇天鳳翼から六合鳳輪式終了技へ派生させることもできるぞ。



⇨KKで浮かせることもできるぞ。

| | |
|---|---|
| ⓅⓅⓅⓅ | 雷環天舞 |

（六合鳳輪式、Ⓟ or ⇨Ⓚ or ⇨Ⓟへ）

| | | |
|---|---|---|
| ⇨Ⓚ 乱天華脚 | | ⇨Ⓟ 窮鼠動山掌 |
| Ⓟ 独鈷 | 六合鳳輪式 | ⇩Ⓚ 草刺腿 |
| Ⓚ 双爪腿降 | | ⇩Ⓟ 日月把 |

| | | |
|---|---|---|
| ⇦Ⓟ 天門開手 | | ⇩⇩Ⓟ 連珠鳳動 |
| ⇨⇨Ⓟ 顎羅突 | 六合鳳輪式終了技 | ⇩⇩Ⓚ 雪下連輪 |
| ⇨⇨Ⓚ 閻魔宣臨 | | ⇦Ⓚ 富獄参十六文 |

| | |
|---|---|
| ⇩⇙⇦Ⓑ⬅Ⓑ⬅Ⓑ⬅Ⓑ⬅Ⓑ⬅Ⓑ⬅Ⓑ（六合鳳輪式終了技へ） | 扇天鳳翼 |
| ⓅⓀⓀ⇧Ⓚ | 四方神一二三 |
| ⇨⇨ⓅⓀ | 転覇穿弓腿 |
| ⇩⇘⇨ⒷⒷ（ヒット時、Ⓑを2回追加入力） | 霹靂平和 |
| ⇦⇙⇩⇘⇨⇩⇘⇨Ⓑ | 吃驚猫転 |




⇩⇘⇨Pのラビットスパイラルは、回転しつつ上昇する浮かせ技。もちろん獣人時は空中コンボ用にも使っていける。⇩⇙⇦Pのスピニングホッパーは、斜め上に両手を突きだしつつ踏み込む中段のガードアタック。⇩⇘⇨Kはスライディング。ヒットしたらよろけさせることができるので、スパイラルなどにつないで空中コンボを狙っていこう。⇩⇙⇦Kのサマーソルトキック（中段）は、追加入力で3回まで繰り出すことができる。⇩⇘⇨Bのラビットフリップは中段の浮かせ技。⇩⇙⇦Bのスイッチムーンサルトは移動技なので、近距離からキャンセルで使い、相手の背後に着地するように使っていくといい。



ラビットスパイラルは、人間時でもノーマルヒットで浮かせられる。

| | |
|---|---|
| ⓅⓅⓅ⇨ⓅⒷⒷⒷ⇨Ⓑ | アッパーラビットラッシュハイ |
| ⓅⓀⓅⓀ | ブリッツリバースロー |
| ⇨Ⓚ⇩Ⓚ⇩Ⓟ | アークドロップコンボラッシュ |
| ⇦ⓅⓀ | スウェーキックコンボ |
| ⇨Ⓟ⇨Ⓟ | スルーパンチアッパー |
| ⇘ⓀⓀⓀ | レッグビートコンボ |
| ⇙ⒷⒷⒷ⇩Ⓑ | ローラビットラッシュグラウンド |
| ⇩Ⓑ⇩ⒷⒷⒷⒷ | ローラビットラッシュニー |
| ⇘ⓅⓅⓅⓀ | ラビットステップ |
| ⇩Ⓑ⇩Ⓑ⇩Ⓚ⇩Ⓟ | ローラビットラッシュスライダー |
| ⇩⇙⇦Ⓚ⬅Ⓚ⬅Ⓑ | トリプルサマーソルト |
| ⇩⇙⇦Ⓟ（後Ⓖで途中やめ） | スピニングホッパー |
| ⇩⇘⇨Ⓑ | ラビットフリップ |
| ⇩⇙⇦Ⓑ（移動技） | スイッチムーンサルト |
| ⇩⇘⇨Ⓟ（空中コンボ用多段ヒット技） | ラビットスパイラル |
| ⇩⇙⇦⇩⇙⇦Ⓑ | リフティングスターレイン |




PPPから六合鴻輪式に派生する、ウリコ同様の六合タイプキャラ。⇩⇘⇨Pは、大きく踏み込みつつ拳を突きだす突進技で、上段攻撃ながらもブレイク技となっている。ガードアタックは⇩⇙⇦Pで、出は遅いがガードされても隙の少ない中段。⇩⇙⇦Kは、跳び上がって踏みつける技で、間合いによってはめくりも狙える（ウリコも同様）。⇩⇘⇨Bは、飛びついて相手に噛みつく中段攻撃。⇩⇙⇦Bの構えからは、Bの追加入力（複数回可能）で蹴り技を繰り出すことができる。割と派手な演出なのが終了技の連珠砲動。始動技のアッパーが当たると、強烈な打撃を叩き込むのだ。



六合鴻輪式による多彩な連携が持ち味だ。

| | |
|---|---|
| ⓅⓅⓅ（六合鴻輪式へ） | 連捶挑領 |

| | | |
|---|---|---|
| Ⓟ 打開 | | ⇨Ⓚ 左端脚 |
| ⇩Ⓚ 斧刃脚 | 六合鴻輪式 | ⇩Ⓟ 日月把 |
| ⇨Ⓟ 単把 | | Ⓚ 右端脚 |

| | | |
|---|---|---|
| ⇦Ⓟ 崩拳 | | ⇩⇩Ⓟ 連珠砲動 |
| ⇨⇨Ⓟ 裸門頂肘 | 六合鴻輪式終了技 | ⇩⇩Ⓚ 前掃幻脚 |
| ⇨⇨Ⓚ 旋風脚 | | ⇦Ⓚ 翻身連脚 |

| | |
|---|---|
| ⓅⓀ⇩Ⓚ⇨⇨Ⓟ | 連旋裸門頂肘 |
| ⇘ⓅⓅ | 鶴子栽肩 |
| ⒷⒷⒷ | 通天十字破 |
| ⇙ⒷⒷ | 天辺連華山 |
| ⇩⇘⇨⇩⇘⇨Ⓑ | 猛虎硬爬山 |




⇩⇘⇨Pの雷光飯綱落としは、空中打撃投げなので浮かせた後の空中コンボに使っていく。⇩⇙⇦Pの硬気流撃破は、掌底を叩き込むガードアタックで中段。⇩⇘⇨Kの煙幕弾は、（近距離なら）相手の背後に回る移動技。⇩⇙⇦Kの煙陣螺旋脚は、相手の頭上に出現し、降下しながら蹴りを繰り出す。このとき、降下中の蹴りは中段で、着地時の蹴りは下段になっている。⇩⇘⇨Bは、突進して突きを繰り出すブレイク技で中段。⇩⇙⇦Bの昇天掻き上げは、下から大きくクローを振り上げる浮かせ技。これもブレイク技で中段攻撃となっている。



⇨⇨KKKは出し切らず、2回で止めて空中コンボを狙っていこう。

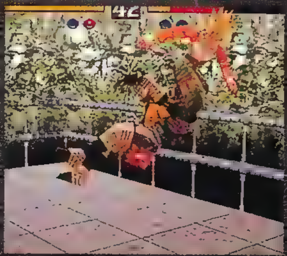
| | |
|---|---|
| ⓅⓅⓅⓅ⇨Ⓟ | 螺旋流影刃 |
| ⓅⓅⓀⓀ | 連刀落刃脚 |
| ⓅⓀⓀ⇨Ⓚ⇦Ⓚ⇧Ⓟ | 連牙落槌月影返り |
| ⇘ⓅⓀ | 流影日輪脚 |
| ⇘ⓀⓀⓀ | 裂迅雪崩蹴り |
| ⇨⇨ⓀⓀⓀ | 疾風三日月落とし |
| ⒷⒷⒷ | 毒爪影斬撃 |
| ⇨ⒷⒷⒷⒷⒷ | 毒爪爆銃連撃 |
| ⇨Ⓚ⇦Ⓚ⇧Ⓟ | 月影返り |
| ⇩⬇ⓀⓀ | 落雷 |
| ⇩⇘⇨Ⓟ（空中打撃投げ） | 雷光飯綱落とし |
| ⇩⇘⇨Ⓚ（敵背後に出現） | 煙幕弾 |
| ⇩⇙⇦Ⓚ（空中に出現） | 煙陣螺旋脚 |
| ⇩⇙⇦Ⓟ（後Ⓖで途中やめ） | 硬気流撃破 |
| ⇩⇙⇦Ⓑ | 昇天掻き上げ |
| ⇩⇘⇨⇩⇘⇨Ⓑ | 分身火炎地獄 |

ロンの六合鴻輪式はどの技からでも開始可能。一方向のみに進む。同じ技は使用不可。どの技からでも終了技に派生可。
ウリコの六合鳳輪式は派生させる連携によって開始技が限定される。一方向のみに進む。同じ技は使用不可。その技からでも終了技に派生可。




ガドウの娘らしく、その技は父のそれに似たものが多い。スピードよりもパワー重視型といえるだろう。⇩⇘⇨Ⓟのアッパーは、よろけや浮かせを狙える重要な技。中段だが、しゃがんでいる相手にスカりやすい点に注意が必要だ。⇩⇙⇦Ⓟは、拳を突きだして大きく踏み込むブレイク技で中段攻撃。⇩⇘⇨Ⓚのスクランブルスナッチは、空中打撃投げなので、浮かせ後の空中コンボに使っていく。⇩⇙⇦Ⓚのトライデントシュートは、続けざまに3回蹴りを放つガードアタックで、3発目の蹴りが当たると吹っ飛ばすことができる。⇩⇘⇨Ⓑは、跳びついて噛みつく中段攻撃。⇩⇙⇦Ⓑのライジングレイザーは、爪を下から大きく振り上げる浮かせ技で、中段のブレイク技だ。

| | |
|---|---|
| ⓅⓅⓅⓀ | M−VIスティンガー |
| ⓅⓅ⇩Ⓚ | M−VIナパーム |
| ⇨Ⓟ⇨Ⓟ⇨Ⓟ | ハンティングダイブエルボー |
| ⇨ⓅⓀ | ハンティングアロー |
| ⇘Ⓟ⇩Ⓚ | アマゾネススクラッチ |
| ⇘Ⓟ⇨ⒷⒷ | ライトニングスクラッチ |
| ⓀⓀⓀ | G−IIIコンビネーション |
| ⇨ⓀⓀⓀ⇩Ⓚ | アサルトキックマイン |
| ⇨Ⓚ⇨ⓀⓀ | アサルトキックボム |
| ⇨Ⓚ⇨ⓀⓅ | フェイントキックボム |
| ⒷⒷ⇩Ⓑ | トリプルロースクラッチ |
| Ⓑ⇩Ⓑ | アングリースラッシュ |
| ⇩⇙⇦Ⓚ（後Ⓖで途中やめ） | トライデントシュート |
| ⇩⇘⇨Ⓚ（空中打撃投げ） | スクランブルスナッチ |
| ⇩⇙⇦Ⓑ | ライジングレイザー |
| ⇩⇙⇦⇩⇙⇦Ⓑ | クロスブレードザッパー |


空中コンボで決めるとカッコいいスクランブルスナッチ。

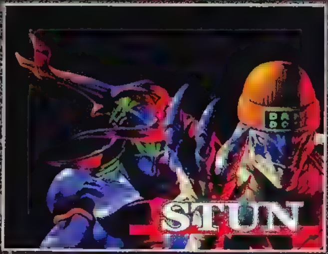



⇩⇘⇨Ⓟのツイストはいわゆる「構え」で、その後にすばやい蹴りを次々と繰り出すことができる。構え中に前後にステップすることも可能だ。⇩⇙⇦Ⓟは手刀を振り下ろすガードアタックで中段。⇩⇙⇦Ⓚは、ヒットすると2段踏みつけになる中段攻撃。⇩⇘⇨Ⓚは、逆立ちして足元をすくいつつ回転上昇する浮かせ技で、下段攻撃。

⇩⇘⇨Ⓑのバッドウイングブレードは、目にもとまらぬスピードですれ違いざまに斬撃をくらわせ、宙に跳ね上げる攻撃。ブレイク技の中段攻撃。⇩⇘⇨Ⓑで宙に浮いた後は、追加入力で急降下キックを繰り出すこともできる。獣化時は、ⒷⒷⒷからの変化に代表される空中攻撃が特徴的。⇨ⒷⒷⒷを使った華麗な空中殺法も期待できそうだ。

| | |
|---|---|
| ⓅⓅ | スラップスラップ |
| ⇨ⓀⓀⓀⓀⓀ | パッショネートヒールラッシュ |
| ⇨ⓀⓀⓀ⇦Ⓚ | パッションヒールバイバイ |
| ⇩ⓀⓀ | スライキック |
| ⇘ⓀⓀⓀⓀ | エナメルブレード |
| ⇩⬇ⓀⓀ | グロスエッジ |
| ⒷⒷⒷⒷⒷ | コンプリートディスオーダー |
| ⒷⒷⒷ⇩Ⓑ | ウインドスライダー |
| ⇨ⒷⒷⒷ | ナイトメアウォーキング |
| ⇩⇘⇨Ⓟ（特殊構え） | ツイスト |
| ⇩⇘⇨ⓅⓀⓀⓀⓀⓀⓀⓀ | ツイステッドエクスプロージョン |
| ⇩⇘⇨ⓅⓀⓀ⇩Ⓚ（前後移動可能） | ツイストヒールチェンジ |
| ⇩⇙⇦Ⓑ（空中移動技） | フラップウイング |
| ⇩⇙⇦ⒷⒷ | ドリルタロン |
| ⇩⇘⇨Ⓑ | バッドウイングブレード |
| ⇩⇘⇨⇩⇘⇨Ⓑ | スカイハイテンペスト |


さすがコウモリだけあって、獣化時は空中技が使える。




⇩⇘⇨Ⓟのスパイダードロップは上段の打撃投げで、つかんだ相手を巻き込んで下に叩きつける。地上戦だけでなく、空中コンボにも組み込めるぞ。⇩⇙⇦Ⓟのアントラーボムは下段打撃投げで、足をつかんで背後の床にたたきつける豪快な技。ただ、比較的出は遅い。⇩⇘⇨Ⓚが中段打撃投げで、前蹴りを突き刺すような技だ。

⇩⇙⇦Ⓚのグラスホッパーレッグは、ガードアタックの前蹴りで、中段攻撃となっている。⇩⇙⇦⇨Ⓑはツノを突き出しながら一定距離突進する技で、ヒットすると突き刺したまま壁まで突進する。⇩⇙⇦Ⓑのバイオリジェクトは当て身返しで、上、中段の攻撃を繰り出した相手を跳ね飛ばすことができる。

| | |
|---|---|
| ⓅⓅⓅⓅ | シェルフェイスクラッシュ |
| ⓅⓅⓅⓀ | シェルフラッシュギロチン |
| ⓅⓀⓅⓅ | シェルスラッシャー |
| ⇙Ⓟ（下段衝撃技） | バイオショック |
| ⇨ⓀⓀ | トラストニースマッシュ |
| ⇨Ⓚ⇩Ⓚ | トラストニークラッシュ |
| ⇩ⓅⓀ | ハンドナイフコンボ |
| ⇦Ⓚ | レッグギロチン |
| ⒷⒷ⇩Ⓑ⇩Ⓑ | カオスビートルラッシュ |
| ⒷⒷ⇩Ⓑ⇘Ⓑ⇧Ⓑ | バイオレンスビートルラッシュ |
| ⇩⇙⇦Ⓚ（後Ⓖで途中やめ） | グラスホッパーレッグ |
| ⇩⇘⇨Ⓟ（上段打撃投げ） | スパイダードロップ |
| ⇩⇙⇦Ⓟ（下段打撃投げ） | アントラーボム |
| ⇩⇘⇨Ⓚ（中段打撃投げ） | ホーネットグラブ |
| ⇩⇙⇦Ⓑ | バイオリジェクト |
| ⇩⇙⇦⇩⇙⇦Ⓑ | ブースティングバースト |


適当に手を出すヤツは、当て身返しで吹っ飛ばしてやろう。




⇩⇘⇨Ⓟのぶっこみチョップは、手刀による両肩へのチョップで、ヒット時によろけさせる効果を持つ中段攻撃。⇩⇙⇦Ⓟは、手刀を横なぎに振るガードアタックで中段。⇩⇘⇨Ⓚは構えで、追加入力による「マジ」攻撃は威力が高いという特長を持つ。⇩⇙⇦Ⓚの毒島エクササイズは、ヒットのゲージの溜まり具合がいいので、ゲージ稼ぎが目的なら、よろけからの連続技に狙っていくのもいいだろう。

⇩⇘⇨Ⓑの姿消滅アタックは、攻撃しつつ透明化するという技。⇩⇙⇦Ⓑの姿消滅は、攻撃せずにバック転しつつ透明化するという技。どちらも一定時間で姿を現すが、入力し直すことで時間を延長することもできる。

⇨Ⓑ⇨Ⓑや通常投げから空中コンボも狙えるぞ。

| | |
|---|---|
| Ⓚ⇩ⓀⓅⓅ | バリバリチョップ |
| ⓅⓅⓅⓀ⇩Ⓚ | 全開ぶっちぎりスカシ脚 |
| ⓅⓅⓅⒷ | 全開ぶっちぎりアッパー |
| ⇘Ⓟ⇘Ⓟ⇦Ⓟ | ヤキヤキ裏拳 |
| ⇨Ⓟ⇨Ⓚ | タイマン悪キック |
| ⇨Ⓚ⇨Ⓚ⇨Ⓟ | チンピラ嘘蹴り列伝 |
| ⇧Ⓑ⇙Ⓑ⇩Ⓑ | サマーソルト顔面スライダー |
| ⇩⬇Ⓑ⇘Ⓑ⇘Ⓑ | 頭突きアッパースパイク |
| ⇩⇘⇨Ⓚ（特殊構え） | 毒島本気（マジ） |
| ⇩⇘⇨ⓀⓅⓅⓅ | 本気（マジ）でパンチ |
| ⇩⇘⇨ⓀⓀⓀ | 本気（マジ）でキック |
| ⇩⇘⇨Ⓑ（攻撃後消える） | 姿消滅アタック |
| ⇩⇙⇦Ⓑ（消える） | 姿消滅 |
| ⇩⇙⇦ⓀⓀⓀⓀⓀⓀ | 毒島エクササイズ |
| ⇩⇘⇨Ⓟ | ぶっこみチョップ |
| ⇩⇘⇨⇩⇘⇨Ⓑ | 大成仏スルー |


獣化時の通常投げは、相手を浮かせられるぞ。

8月15日号（7月15日発売号）ブラッディロア2記事内にて本文とキャプションが重なり、読みにくくなっている箇所がありました。最後の文章は「が可能だが、バックステップにはキャンセルがかからないので注意してほしい」です。このことによって読者及び関係者の皆様に多大なご迷惑をおかけいたしましたことを深くお詫び申し上げます。

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON

# 電脳戦機バーチャロン

# ORATORIO TANGRAM オラトリオ・タングラム

## 一番知りたいことは何？

前号で募集した『電脳戦機バーチャロン・オラトリオタングラム』の質問ハガキをたくさんいただき、どうもありがとう！

すべてに目を通して気づいたのが「V・アーマーについてもっと詳しく」という質問が非常に多かったことだ。

本誌でもV・アーマーについて一度紹介してきたのだが、詳しいことに関してはまだ紹介していなかったんだよね。

そこで今回は、V・アーマーについて、できるだけ詳しく紹介していこう。



## 特報

ゲーメストムック
電脳戦機バーチャロン
オラトリオ・タングラム
8月27日発売予定!!(予価1,780円)
乞うご期待！

## V・アーマーってなんだ？

ゲーム画面の右下に、小さく表示してある「V・ARMOR 100％」という数値。これは、その機体の装甲を示している。

ただ、装甲といっても機体の防御力を示しているのではなく、相手の攻撃を「弾く」能力の高さについて示しているのだ。

しかし、すべての攻撃を弾くわけではなく、ある特定の攻撃しか弾くことはできない。テムジンの攻撃を例に挙げると、ビームライフルは弾くことのできる攻撃なのだが、ボムやビームソードを弾くことはできない。

機体によって、弾ける攻撃はさまざまだが、こういった一部の弾ける攻撃に対して関係しているのがV・アーマー数値なのだ。

では、V・アーマー値が下がるとどういう変化が起こるのかというと、「弾くことのできる攻撃の距離が遠くなってしまう」。

つまり、200メートルで弾くことのできた攻撃が、V・アーマー値の減少により、300メートルまで離れないと弾くことができなくなるというものなのだ。

V・アーマー数値と距離の関係については、各機体の攻撃と装甲によって異なるのだが、一例として、テムジンのV・アーマー値とフェイ-イェンのハンドビームによる弾きの関係について表にしてみたので、参考にしてほしい。

この組み合わせでは、テムジンのV・アーマー値が100％だった場合、フェイ-イェンのハンドビームを305メートル以上離れていれば弾くことが可能。90％のときには、328メートル以上。80％のときには350メートル……というように、10％の減少で、約23メートルずつ距離が離れているのがわかる。

ただ、この計算だと、0％になったときには、約535メートル離れていれば弾くことができるということになるのだが、V・アーマー値が0％のときには、どんなに距離が離れていても弾くことはできなくなっている。

以上のことから、V・アーマー値と距離の関係について理解してくれたとおもう。

また、V・アーマー値を下げることのできる攻撃に関しては、ある程度実戦で使えそうなものを下の表にピックアップしてみたので、こちらも参考にしてほしい。

通常の立ち会いでは使えない攻撃であっても、相手の追い打ちにヒットさせることでV・アーマー値を下げることができるので、参考にしてみてほしい。

### V・アーマー値による弾きの変化

| V・アーマー値 | 弾きの最大値 |
|---|---|
| 100％ | 約305 |
| 90 | 328 |
| 80 | 350 |
| 70 | 373 |
| 60 | 396 |
| 50 | 420 |
| 40 | 443 |
| 30 | 466 |
| 20 | 489 |
| 10 | 512 |

### V・アーマー値を下げることのできる攻撃（相手がテムジンの場合）

| キャラ名 | 入力方法 | V・アーマー破壊値 | キャラ名 | 入力方法 | V・アーマー破壊値 |
|---|---|---|---|---|---|
| テムジン | しゃがみLT＋LW（ボム） | 約18～19％ | スペシネフ | RT＋CW（大かま） | 100％ |
| アファ・B | しゃがみLT＋CW（竜巻） | 約16～17％ | バルバドス | RW（リング）<br>LW（マイン） | 約5～7％<br>約3～5％ |
| フェイ-イェン | CW（制止状態のみ） | 約7～8％ | グリスボック | RT＋LW（ナパーム）<br>LW（ナパーム） | 約23～24％<br>約12～13％ |
| アファ・S | しゃがみRT＋LW（ボム） | 約31～32％ | ライデン | RT＋RW（ドズ） | 約15～16％ |
| サイファー | 空中ダッシュ近接、S.L.C | 約54～55％ | ドルドレイ | ジャンプRT＋CW（グロ） | 約30～31％ |
| エンジェラン | しゃがみRT＋LW（氷柱） | 約31～32％ | | | |

ヘタな鉄砲なんとやら……を地でいく機体



# グリスボック

担当：GYU

中～遠距離から一発でも多く弾をバラまくことがグリスボックのスタイル。圧倒的な火力で敵に攻撃のチャンスを与えるな!!

## 中～遠距離からの射撃こそがグリスボックの基本

グリスボックの基本戦術を一言でいうなら、それは「中～遠距離からの射撃」にある。

具体的にいうと、ライトウエポン（RW）のグレネードで牽制しつつ、レフトウエポン（LW）のナパームで敵弾を消し、誘導性能が高く弾数が多いセンターウエポン（CW）のホーミングミサイルをバラまいていくといったことだ。

しかし、CWのミサイルは近距離では本来の誘導性能を発揮しないため、中～遠距離といった間合いを保つことがポイントになってくる。

また、重量級の特典である装甲の厚さを活用するためにも、中～遠距離戦を維持したい。グリスボックの装甲は、他の重量級（ドルドレイ・ライデン）に比べると薄く、それほど期待はできないが、やはり距離が離れていれば離れているほど、敵の武器をはじき返す可能性が高まってくる。

そして重量級であるにもかかわらず機動力が比較的高いことも、グリスボックの大きな特長だ。特に横ダッシュの移動速度が速いため、中～遠距離なら敵弾をかなりの確率で回避できるはずだ（ただしスペシネフのCW＋LTなど回避が難しいものもある…）。

以上の理由から、中～遠距離で弾をバラまいていくことが、グリスボックの基本戦術ということがわかってもらえただろう。


中～遠距離から弾をバラまくことがグリスボックの基本。

## 牽制に飛行機型ミサイルを使え!

CW系のホーミングミサイルをヒットさせるために重要になってくるのが、他のウェポンによる牽制である。牽制の基本は歩きながらのRWとLWだが、ダッシュ攻撃の飛行機型ミサイルが牽制手段として有効だ。

飛行機型ミサイルとは、後ろ（しゃがみ）ダッシュRWのこと。低空で飛んでいくこれらのミサイルは、グリスボックの攻撃の中でもホーミング性能がズバ抜けて高く、敵や障害物に着弾すると爆風を上げるようになっている。

この武器は弾速が非常に遅いので、遠距離から飛行機型ミサイル→しゃがみCWと連携させれば、絶妙な時間差攻撃を仕掛けることが可能だ。

ただし、この武器は後ろダッシュで繰り出すため、安易に使用すると敵にスキをみせてしまうことになる。使用する場合は敵弾を消せるLWのナパームから連携させたり、起き攻めに重ねるなどといった工夫が必要だ。

また、後ろしゃがみダッシュLWでも飛行機型ミサイルを撃つことができるが、こちらはRWのものに比べて弾速が速いことが特徴。敵がRWの飛行機型ミサイルに慣れたあたりで使うと効果的だろう。


スキあらばダッシュRWを撃って、時間差攻撃を仕掛けたい。

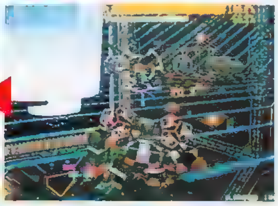
## キャンセルを多用して1発でも多く弾をバラまこう!

「射撃」が戦術のメインとなるグリスボックは、1発でも多く弾をバラまくことができれば、それだけ戦況を有利にすることができる。しかし、より多く弾をバラまくためには、〝攻撃後の硬直〟といった問題を解決する必要がある。そこで重要になってくるのが、硬直のキャンセルだ。

まず初めに押さえてほしいのが、ダッシュ攻撃を硬直をしゃがみ武器でキャンセルするテクニックだ。グリスボックは、後ろダッシュRWなどの飛行機型ミサイルや横ダッシュRWの分裂型ミサイルを使用する機会が多いので、特に重要。これらのダッシュ攻撃を繰り出したあとは、しゃがみ武器を距離に応じて使い分けて、硬直をキャンセルしよう。ダッシュ後の距離が250～350mの場合は、しゃがみCW＋LTでキャンセル。それ以上の場合はしゃがみCW、それ以下の場合はしゃがみRW(LW)＋LTでキャンセルするといいだろう。

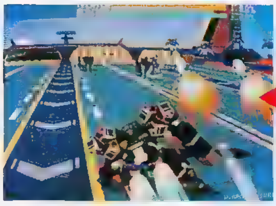
また、レフトターボショット系の硬直をダッシュでキャンセルするテクニックも重要だ。特にグリスボックはしゃがみCW＋LTを多用するので、絶対にマスターしたいところ。やり方はしゃがみCW＋LTを入力後、ターボボタンを押したままレバーを倒せばいい。これで硬直をキャンセルしてダッシュにつなぐことができる。そのままダッシュ攻撃を繰り出すかどうかは別としても、このテクニックを使えば、相手にスキを突かれる危険性が大幅に軽減されるはずだ。

また、しゃがみCW＋LTに限らず、レフトターボショットのマシンガン系の武器も、このテクニックを利用することができる。つまり、これらのレフトターボショットを撃つ場合は、毎回必ずダッシュキャンセルをかけることが鉄則というわけだ。


ダッシュ攻撃の行動終了時に生じる硬直時間を…、


しゃがみ攻撃でキャンセル。1発でも多く弾をバラまけ!!


しゃがみCW＋LTを発射したあとは…、


LTを押したまま、レバー入力で硬直をキャンセルしよう。

## しゃがみCWの秘密

遠距離戦で活躍するしゃがみCW。ホーミングミサイル4発を山なりに最大2セット分撃ち出すこの武器には、実はちょっとした秘密があるので、ここで紹介しておこう。

まずハーフキャンセルによるゲージの節約。このしゃがみCWはハーフキャンセルで撃ち出すと1セット分発射されるようになっている。しかし、この場合は通常入力でしゃがみCWの1セットを発射したときよりも、ゲージ消費量を抑えることができるのだ。

そしてこのしゃがみCWは、通常の入力では2セットまでしか発射されないが、ある方法で3セット発射することができる。その方法とは、レバーを内側に倒して両トリガーを押し、レバーをニュートラルに戻して両トリガーを連打すればいい。ただし、実際には入力がシビアなため、確実に出すことはかなり難しいだろう。

また、レバーをニュートラルに戻さなくても連続発射できるといった情報もあるが、これは未確認。確認ができ次第、報告しよう。ちなみにハーフキャンセルを利用すれば、4セット以上発射することもできるようだ。


しゃがみCWのハーフキャンセルで、ゲージ消費を抑えよう。

## LONG RANGE 攻撃の軸はしゃがみCW

攻略の文頭で、「グリスボックは中～遠距離からの射撃が基本戦術」と説明した。遠距離であれば、敵の武器をはじき返す可能性が高まり、なおかつ無限射程の実弾系武器で武装が固められているグリスボックにとって、遠距離は実際に得意な間合いといえる。

まず400m以上の距離で主戦力となる武器は、しゃがみCWだ。このミサイルは威力・ホーミング性能ともになかなか優秀で、4発×2セットという発射弾数の多さが強み。この武器を中心に攻撃を組み立てていくようにしよう。


圧倒的な弾数を誇るしゃがみCW。遠距離での主戦力だ。

このしゃがみCWを生かすために、LWのナパームや後ろダッシュRWの飛行機型ミサイルも使っていきたい。しゃがみCWの前にLWを撃っておけば、しゃがみCWを相殺される可能性が低くなり、後ろダッシュRW後のしゃがみCWは時間差攻撃となる。

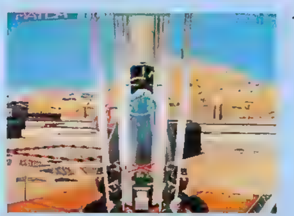
もちろん、これらを組み合わせたLW→後ろダッシュRW→キャンセルしゃがみCWといった連携も有効だ。

そして、RWのグレネードによる牽制も忘れてはならない。基本は歩きながらRWを撃ち続け、敵を壁際に追いつめていくようにすること。装甲の堅い敵には弾かれてしまう可能性が高いが、LW系で敵のVアーマーを削ったあとなら、このRWによる牽制が生きてくるはずだ。

さらにグリスボックの最も特徴的な武器である、通称「ICBM」を使ってもいい。この武器は、前しゃがみダッシュCWとしゃがみCW＋RTで出すことができるが、遠距離戦では後者のしゃがみCW＋RTを使うようにしよう。

このICBMは10秒後に着弾して爆発するが、この爆発に巻き込まれてしまうとグリスボックもダメージを受けてしまうことに注意。そうならないためにも、着弾するまでの間はRWとLW、しゃがみCWといった武器を乱射して、相手の足を止めるように心がけよう。

ちなみにICBMのあとに、特殊技（しゃがみ＋スタートボタン）の巨大ICBMを続けて撃ち出すのも一興だ。特殊技は1試合あたり1回しか使えないが、敵にとっては大きなプレッシャーになるだろう。


核弾頭を撃ったあとは、敵を近づけないよう攻撃しよう。

## MIDDLE RANGE しゃがみCW＋LTでダウンを奪え！

200～400mぐらいの中距離では、しゃがみCWがあまり有効ではないので、他の武器を攻撃の軸にする必要がある。ここで有効なのが、しゃがみCW＋LTだ。

小型ミサイルを4発発射するこの武器は、威力こそ低いが、ホーミング性能が高く、ダウンを奪えることが最大の特長である。ホーミング性能を最大限に発揮する300m前後で使えば、重量級はともかく中量級ですら回避することが難しいはずだ。中間距離では、この武器を中心に攻撃を組み立てていこう。

ところで、このしゃがみCW＋LTを撃つ場合は、先ほど説明したように硬直キャンセルダッシュを利用することが鉄則。基本的には横ダッシュでキャンセルして、そのままダッシュ攻撃につなげるか、横ダッシュをさらにキャンセルして体勢を立て直そう。

しゃがみCW＋LTからダッシュ攻撃につなげる場合は、横ダッシュRWや横しゃがみダッシュRWがおすすめだ。これらの武器は一定距離を飛行したあとに、マイクロミサイルに分裂することが特徴。マイクロミサイルに分裂したあとは高いホーミング性能を発揮するので、牽制攻撃として十分使っていける。状況に応じて弾速が速い前者と、弾速の遅い後者を使い分けていくようにしよう。

また、これらのダッシュ攻撃を使ったあとは、ダッシュ攻撃の硬直をキャンセルすることも重要だ。基本はジャンプキャンセルだが、より1発でも多く弾をバラまくためにも、ここはしゃがみ攻撃による硬直キャンセルを使っていこう。ダッシュ攻撃後に敵との距離が400m以上の遠距離である場合は、しゃがみCWでキャンセル。200～400m以内の中距離である場合は、再びしゃがみCW＋LTでキャンセルしよう。もちろん、このしゃがみCW＋LTを撃ったあとは、キャンセルダッシュすること。中距離を維持できれば、しゃがみCW＋LT→キャンセル横しゃがみダッシュRW→キャンセルしゃがみCW＋LT→キャンセル横しゃがみダッシュ……といったループ連携で攻め続けることも可能できるぞ。


中距離の要であるしゃがみCW＋LTを発射したあと…、


キャンセル横しゃがみダッシュRTにつないで…、


硬直をしゃがみCW+LTでキャンセル。理想的な連携だ。

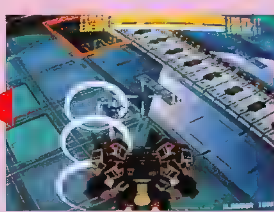
## SHORT RANGE 状況に応じた対抗策で応戦

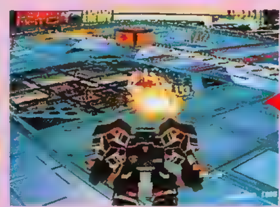
まず、近距離からダッシュしてきた敵と交差する場合は、セオリーどおりに「交差法」で対処していきたい。グリスボックで交差法を行う場合は、ジャンプ前ダッシュRWがおすすめだ。このジャンプ前ダッシュRWは攻撃力がかなり高く、またロックオンしなくても正確に敵を捉えてくれるといった特長がある。ある意味、グリスボックにとって「唯一、狙い撃ちできる強力な武器」といってもいいだろう。

ただし、交差した敵がダッシュ攻撃を仕掛けてこなかった場合は、当然ながら着地のスキを狙われてしまう危険性があるので注意すること。この危険を抑えるためには、できるだけ低空ダッシュを用いるようにして、なおかつ降下中にレバーを内側に倒して、着地を早めるようにしよう。

また、近距離で敵にウロウロとまとわりつかれている状況では、RW（LW）＋LTや、しゃがみRW（LW）＋LTのマシンガンが有効だ。これらの武器は威力こそ低いが、相手をダウンさせやすいことが特長。硬直キャンセルダッシュを利用することもできるので、間合いを離すための起点として使っていける。

さて、肝心の近接攻撃だが、リーチとダブルロックオンの距離こそ短いが、全体的に発生が早いため、ガードリバーサルではかなりの強さを発揮する。グリスボックは自ら攻め込むのではなく、敵に攻め込まれた場合だけならば、近接戦闘でも十分戦っていけるはずだ。ちなみに近接攻撃でダウンを奪った場合は、LWのナパームで追い打ちして、Vアーマーを削っておくことを忘れないようにしよう。


ダッシュ攻撃を繰り出す敵と交差する場合は…、


ジャンプ前ダッシュRWで狙い撃ち。着地に注意しよう。


近接攻撃で敵をダウンさせたあとは…、


ナパームで追い打ちしてVアーマーを削ろう。



P.S.MESSAGE 50 り上げているか（ストーリーだけでなくゲーム性も）によると思う。しかし、最近ではゲームづくりに非常にお金がかかるようになったせいか、似たようなタイプのものが多く、家庭用のほうが思いきったゲームが多いのは残念なことだ。（ぜんじ）

## すべてはカマにあり!?

# スペシネフ

担当：スー



その運動性能で間合いを開き、RT+CWで猛威を振るって、巷でなにかと嫌われている感のあるスペシネフ。しかし中距離、接近戦もかなりイケてるぞ。

スペシネフは、バーチャロイドの中で、軽量級に分類される。軽量級はスピードが速い分、攻撃力が低く、そのうえ装甲が薄いのが特徴とされているが、スペシネフは少し特異で、CWの攻撃力が高い分、歩行スピードが遅い。

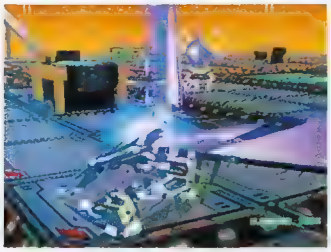
やはり装甲の薄さは致命的で、ヘタに攻撃をくらってしまうと、尋常ではないダメージを負ってしまうことが多い。よって、常に移動し、敵機の視界になるべく捉えられないよう心がけ、そこから敵機を狙い撃つ戦法がいいだろう。

スペシネフの武装は、役割分担が割とハッキリしていて、ターボショットも使いやすいものが多い。基本的に、LWで敵機を動かし、RWの連射で牽制してダッシュを誘い、CWで狙い撃つという攻撃サイクルが代表的だ。

ゲージを0%にした状態から、100%まで回復する時間を計ったところ、RWは約11秒、CWは約8秒、LWは約28秒と、1発撃つとゲージを100%消費してしまうものの、CWは全武装中でダントツの回復力を誇る。

また、CWをヒットさせた場合、敵機のVアーマーをケズる量がハンパではなく、まれにハジかれてしまうRWも、CWをヒットさせた直後から、敵機には脅威になる。また、ダウンさせた直後の追い打ちでも、ダメージはかなり軽減されてしまうが、Vアーマーをケズる量は変わらない。

とにかく攻撃を確実に避けること。これがスペシネフを扱ううえで、最重要事項になってくる。



LWで敵機を動かして、CWで狙撃。スペシネフの基本戦術だ。

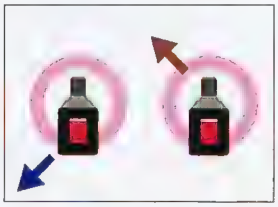
## "漕ぎ"をマスターせよ!!

スペシネフの運動性能は、見た目どおりだと、とても速そうだ。しかし、それは横ダッシュスピードのみで、通常の移動、つまり「歩行」自体の速度はあまり速くない。

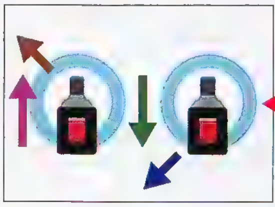
また、スペシネフの主武器であるRT+CWは、敵機との距離が離れていれば離れているほど、その威力を発揮するので、敵機と離れている時間をできる限り長くとっていたい。しかしダッシュでは、ダッシュ後やキャンセルの直後にわずかだがスキがあり、しかもスペシネフのダッシュ距離は短いので、イッキに敵機との距離を離すのは難しい。

そこで使うのが"漕ぎ"だ。

漕ぎは、レバーを左右のどちらかの方向に倒しながら、左右のレバーを前後方向へ、交互に正確に漕ぐ。しかし、立ち状態からイキナリやっても初速が遅く、あまり効果がない。ではドコで使うのか!?



このように、個々のレバーを進行方向に押しつけて、前後に入力し、



すかさず、前後にレバーをスライドさせ、これを連続で素早く入力する。

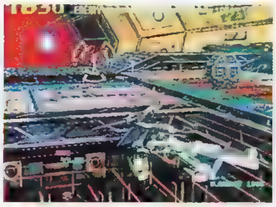
それは、歩きからのしゃがみ攻撃、つまりスライド攻撃中に漕ぎを入力するのだ。

スライド攻撃は、RW、CW、LWのどれからでも漕げ、特にLWのスライド攻撃はモーションが長く、その間素早く漕げば、かなりの距離を一瞬にして稼ぐことができる。

また、スライド攻撃を終えても、漕ぎを続けていれば、かなりのスピードをそのまま維持できるが、反面、敵機を見失いやすい欠点がある。

そこで、進んでいる方向と反対側のレバーの漕ぎを小さくしてみよう。すると、敵機を中心に、捕捉したまま大きく外周を回れるはずだ。

「漕ぎ」は、敵機をロックオンしている間でないと、トップスピードが落ちてしまうので、いったん外れたら、すぐに小さくジャンプキャンセルし、再びスライド攻撃から漕ぎ始めるようにしよう。



LWのスライド攻撃のモーション中に、素早く正確に連続で漕ぎを入力。



すると一瞬でここまで動ける。そのまま漕ぎを入力すれば、かなり速い。

## 脅威の全押しキャンセル

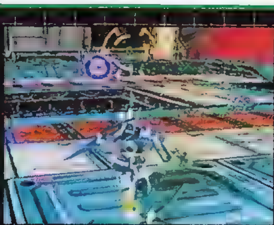
スペシネフだけにある特殊入力。両ターボ+CWは、通常では、羽からレーザーが発射されるのはご存じの通り。このレーザーを使って、かなり特殊なことができる。

それは、立ち状態でCW以外の攻撃を発射した直後、ボタン全押しのレーザーを撃つと、攻撃後のモーションをキャンセルして、レーザーを発射することができるのだ。さらに、キャンセルする直前に、レバーを左右のどちらかに入力しながらレーザーを撃つと、なぜか通常のCWを発射する。

しかも、このレバー入れ+全押しで発射されるウェーブにスライド入力を加えると、スライドでウェーブ弾を撃つことが可能。入力タイミングがかなりシビアらしく、ほとんど成功しない。レバー入力のタイミングを、少し遅らしてやると成功しやすいようだ。

このキャンセルレーザーを利用して、さらに驚異的なことができる。まず、しゃがみRT+LWを撃ち、それを全押しレーザーでキャンセルし、そのままRT+LTを撃つと、ナント、画面上に2個RT+LWの大玉を出せるのだ!!

この方法だと、通常ゲージが80%以上ないと撃てないRT+LWが、約55%ほどで撃てることになる。原因はまったく不明。RT+LWは、立ちとしゃがみで弾速が違うので、かなりの脅威となる。だが、ゲージの消費が著しいので効率はかなり悪いのだが…。



まず、しゃがみRT+LWの大玉を発射。ここまでは、いたって普通だ。



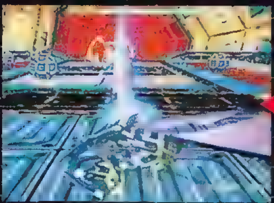
すかさず、両ターボ+CWのレーザーを発射し、キャンセルをかける。



そして、立ちのRT+LWを撃つと、ナント同時に2つ発射!!ナンで!?



まず、RT+RWのヤリのようなターボショットを発射。



すかさずレバーを横に倒し、両ターボ+CWを押すと、なぜかCWが。

## LONG RANGE 基本はこの間合い

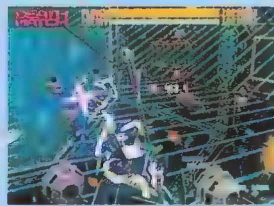
スペシネフのライトターボショットは、強力なものばかりだが、発射時のモーションが大きく、その瞬間に大ダメージを被ってしまうことも多い。よって、その機動力を生かし、遠距離までイッキに離れてから、ライトターボショットを撃つ戦法が基本となる。

その中でも、スペシネフ最大のダメージ源であるRT＋CW。その凶悪な弾速と当たり判定。そして適度なホーミング性能を備えており、敵機にとって、かなりの脅威となり得ているのは周知の事実だ。

このRT＋CWは敵機と離れれば離れるほど、末広がり的にホーミングするので、対戦中は遠距離にいることを重視し、障害物に隠れたら、すかさずRT＋CWを撃っていこう。しゃがみにすれば、モーションが小さくなり、一瞬にして撃てて使いやすい。


スライド攻撃を連続で発射、または漕ぎで敵機との間合いを広げてから、

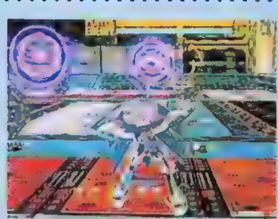

RT＋CWで敵機を狙撃!!重量級などはこれだけでつらい。ドンドン撃て


2段ジャンプからRT＋CWも避けづらい。着地のフォローも忘れずに。

400～500m離れていれば、ジャンプからのRT＋RWも有効だ。これも、遠方に行くほどホーミング角度がキツくなり、特に縦方向の角度に敏感なようだ。これは中距離でも有効で、2段ジャンプから撃つとさらに効果を増し、敵機を走らせる。

この距離で、障害物に隠れていれば、RT＋LWの大玉も撃て、前述の大玉2個撃ちをする余裕も十分にある。単発でも敵機にはかなりのプレッシャーになるのだが、しゃがみRT＋LWのほうが、立ちよりもゲージの消費量が低く、また弾速が速いので、敵機を手こずらせるだろう。

これらのターボショットは、ワンセット撃ってしまうとゲージがほとんどなくなってしまうので、RWのスライドショットからの漕ぎで、間合いを詰めないよう調節する。

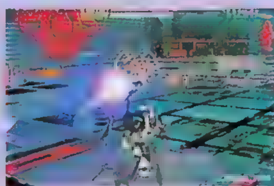

大玉2個はかなりの脅威。それぞれ弾速が違うから、まずヒットする。

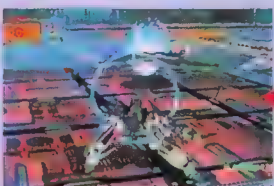
## MIDDLE RANGE 前ダッシュRWを狙え!!

200～400mの距離は、スペシネフにとって、どっちつかずの割とイヤな距離だ。この距離から、こちらが仕掛ける攻撃として、ヒットさせやすい攻撃は2つある。

まず1つ目が前ダッシュRW。スペシネフのダッシュ攻撃でRWを使うとすれば、前ダッシュだけでイイ。この距離から仕掛ける前ダッシュRWは、割とヒットさせやすく、ダメージもそこそこ。ダッシュ距離の短さが功を奏して、一気に敵機との距離を詰められ、そこから近接戦闘に持ち込むことができる。

ハズした場合にはそれなりのリスクを負うが、ダッシュ攻撃後の硬直を、しゃがみレフトターボショットでキャンセルすることで、それをかなり軽減できる。


前ダッシュRWを仕掛けたら、硬直を狙われるのがコワい。そこで…、


しゃがみLT攻撃で、硬直をキャンセルする。手前の輪は相殺の光。


しゃがみLTは、RWやLWでもいいぞ。敵機にとってはイヤな攻撃だ。

前ダッシュRWをヒットさせると、敵機はノックバックする。それでもこちらに反撃しようとする相手には、しゃがみLT＋RWかLWを撃ってやろう。ジャンプキャンセルしてこちらを向き直し、ダッシュ攻撃を仕掛けてくるような相手にはまずヒットする。

もし前ダッシュRWをハズしてしまい、敵機がその硬直をダッシュ攻撃で狙ってきたら、しゃがみLT＋CWで羽を発射しよう。この羽の相殺効果は非常に高く、敵機のダッシュ攻撃がRWならば、そのほとんどを打ち消し、敵機まで貫通する。

もう1つはスライドのCW。この距離で、お互いが横移動しながら撃ち合うのはよくあること。そこでイキナリ発射すると、まず反応で回避することは不可能だ。CWの弾道を常にイメージし、バレないよう確実にヒットさせたい。


イキナリ、スライドでCWを撃つ。左に横移動しているときが狙い目。

## SHORT RANGE 多彩な近接戦闘

巷では遠距離でRT＋CWをメインにし、漕ぎを使って尋常でないスピードで疾走して、敵機には近づきもしないスペシネフが多いが（実際強いし、本文でも薦めているが）、近接戦闘においても、有効な手札を多数装備している。

スペシネフの左クイックステップ斬りは、ステップ、カマ自体のリーチが長く、いうなれば「ジャンケンの後出し」感が強く、使いやすい。

左クイックステップ斬りや、前述の前ダッシュRWで、敵機をダウンさせた場合、また、敵機が起き攻めをしてきた場合は、大ダメージをくらわしてやるチャンスだ。

それには「旋回中にLW」の通称「鬼火」を使用する。敵機をダウンさせた場合には、敵機が起き上がる瞬間に、一度クイックステップで背後に


こんなふうに、起き攻めやる気マンマンな相手には、起き上がり直後、


イキナリ鬼火をくらわしてやれ!!写真は、5発が同時にヒットしている。


イキナリ羽を撃つのもイイゾ。ノックバック中に近接攻撃を仕掛けろ!!

回ってから発射し、ダウンさせられている場合には、起き上がり時に、敵機の方向を自動で向く習性を利用して、イキナリブッ放す。

この鬼火は一度に8発発射されるのだが、敵機に近ければ近いほどホーミング性能を増し、うまくいけば一度に4～6発が同時にヒットする。これにはノックバック無敵も間に合わないようだ。後ろに回り込まれても、ホーミング性能が助けてくれて安心だ。

また、ダブルロックオン時でも、左ターボショットを撃てることを利用し、各種封印武器を当ててやってもイイ。このとき、敵機のガードは解除されるので、近接攻撃を再び仕掛けてもいいぞ。

敵機にクイックステップ斬りを仕掛けられた場合は、すかさずレーザーを撃とう。バリアがわりになってくれる。


このように、レーザーはバリアになる。ただし真後ろには判定がない。



P.S.MESSAGE 52 精進しろ！／群馬県 変山妖怪君 ◆ゲーメストに求めるものは、読者のタイプによって大きく異なる。しかし、初心者向けの攻略を書くにしても、根本に高い実力が要求されるはずだ。今後も必要とされる限り、攻略の質自体は何としても保っていきたいと思う。（ぜんじ）



# LOOK OVER TO LINES

**西暦2520年7月14日**
**状況報告**

**「ゲンザイ　シレイブ　マデノ　キョリ　360。シルバーガン01、02、03ハ　オオガタノ　テキト　コウセンチュウ　デス」　地球連邦軍中央司令部の援護に向かう宇宙巡洋艦テトラ内では、モニターに映るシルバーガンの戦闘データをロボノイド・クリエイタが記録していた。**

RADIANT SILVERGUN™
レイディアント　シルバーガン



担当：RED

## ここまできたらやめられない！ 先行ワンポイント攻略 STAGE 5A

　街なかのゲーセンでも、ステージ5の戦艦面まで進めるプレイヤーが多くなってきたようだ。今回は、ステージ5までは突入しているがまだクリアできない、という人向けに、ステージ5のクリア優先ワンポイント攻略からいってみよう。
　まず、ステージ5まで進めるようになりたてのころは、稼ぎ、つまりチェーンのことはまったく考えずに、すべての敵を撃ちまくりで進むことを考えよう。
　ステージ5突入時までのスコア、つまり武器のレベルにもよるが、ステージ5でまったく稼がなくても、残るステージ6→ステージ1は十分クリアできる。事実上のラスボスとなるステージ6の「XIGA」は、あまりにもショットパワーが低いと長期戦になってしまい辛くなるが、ステージ5に行く前の稼ぎをある程度きちんとこなせれば、十分クリア可能なレベルまでパワーアップできる。

## 難所チェック

●ホーミングレーザー

では、ステージ5の難所をチェックしていこう。
　まず、いきなりつらいのが、ホーミングレーザー地帯。
　このホーミングレーザーは、いったん自機めがけて突っ込んできたあと、一瞬弾速が遅くなり、再度自機を狙って加速して飛んでくる、という性質になっている。
　危険なのは、一瞬遅くなったあとに加速して飛んでくる瞬間だ。ここを避ければ、そのレーザーは自機のほうに戻ってこれずに画面外に飛んでいく。この点を意識して避けよう。基本的に、左右に大きく動いて避けていくのがいいだろう。



レーザーが加速して追尾してくる瞬間に注意して避けよう。

●特攻ザコ

主に戦艦内部で、3～4機の編隊を組んで出現する。画面内に出現したあといったん停止し、自機を探して高速で突っ込んでくる。
　さっさと撃ってしまえば問題ないので、場所を覚えて出現速破壊していこう。
　上下に2機ずつ出てきて挟み撃ちしてくる場面では、A＋Cが有効だ。



下から突っ込んでくる特攻ザコはA＋Cで対処。

●はしご地帯

はしごのような障害物がぞろぞろ歩いてくる場面。砲台からショートレーザーを撃たれるので、慣れるまでは非常にプレッシャーを感じる場面だ。B＋Cを撃ちっぱなしにして砲台を撃ちながら進もう。
　あまり画面の下のほうに追い込まれると避けにくくなるので、はしごやショートレーザーを避けながら、前に抜けていったほうがいいだろう。



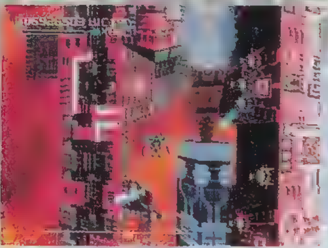
はしご地帯は、B＋Cで周囲の砲台を破壊しながら進む。

●戦艦本体による挟み込み

戦艦の本体が閉じて、自機を押しつぶそうとしてくる攻撃。両側から同時に挟み込んでくる場面と、片側だけが迫ってくる場面とがある。
　片側だけが迫ってくる場面では、直後に必ず大型ミサイルが来るので注意。迫ってきた側の壁際で大型ミサイルをやり過ごそう。このとき、周囲に砲台が残っていてショートレーザーを撃たれることがあるが、ここで怖がって大型ミサイルの軌道上へ逃げたりするとかえって危険だ。
　左右どちらの壁が迫ってくるかは決まっていないが、戦艦を良く見ていると、壁が迫ってくる前には前兆がある（迫ってくる側の壁が振動する）。この前兆を見切れるようになれば、余裕をもってよけることができるだろう。
　ステージ5の稼ぎパターンについては、9月末発売号で扱う予定だ。8月末発売、9月15日発売号ではステージ4を徹底攻略していくぞ。



前兆を見切れば、どちらの壁が迫ってくるかが分かる。



直後に大型ミサイルが通過するので注意しよう。

P.S.INFOMATION G　7月23日、セガサターン版のレイディアントシルバーガンが発売された。これにはサターンモードとアーケードモードがあり、サターンモードには新たな敵がいる。「もう俺は2・4両コース制覇した！」っていうキミは、この未知なる敵にチャレンジしてみて！（担当編集者）

# STAGE 2E

## RADIANT SILVERGUN

### A区間

ステージ2Eは赤でチェーンをつないでいき、ステージ最後の黄ザコ6機編隊にシークレットからのチェーンをかける。

A区間は特に難しいことはない。右側に出現する赤い小型機4機→赤ザコ6機→左側に出現する赤い小型機3機、というように出現順に撃っていくだけだ。

あえて注意点をあげるとすれば、この場面に登場する小型機は、オレンジ弾を大量にばらまいてくるタイプと、水色のショートレーザーを撃ってくるタイプが混じっていること。今回のマップは、この2種類を区別してあるので確認しておこう。



赤い小型機をAで撃っていく。弾を撃たせずに破壊しよう。



すぐに赤ザコの6機編隊がくるので、これもAで撃つ。



左から小型機3機がくるので、これをAで撃つ。

### B区間

円形の土台パーツに6門の砲台を載せたユニット9機が、三角形のフォーメーションを組んで出現する。土台パーツの色属性は赤で砲台もほとんど赤なのだが、各ユニットに必ず1門だけ青い砲台が混じっているのがイヤらしい。青い砲台を撃たないように注意して、赤い砲台をなるべく撃ってから土台パーツを破壊していこう。がんばれば、ステージ終盤でチェーンボーナスは8万点以上まで上がる。この砲台地帯がこのステージのがんばりどころだ。

使用する武器は主にA。Cもうまく使えば有効だが、青い砲台を巻き込みやすいので注意しよう。画面下までいってしまった砲台に対してはA+Cが有効だ。これらの武器をうまく使い分けて自分なりにパターン化していこう。

砲台地帯の直後の地形のところは、最初に地形の右の赤砲台3門をAで撃ってしまおう。地形の後ろにいる2機の小型機は破壊可能な弾を連射してくるので、C連打の爆風で弾を消しながら接近して撃ち込もう。



青砲台を撃たないように注意しよう。



まず地形の右側の赤砲台3門を撃ってしまおう。



Cを連打して弾を防ぎつつ接近し撃ち込む。

### C区間

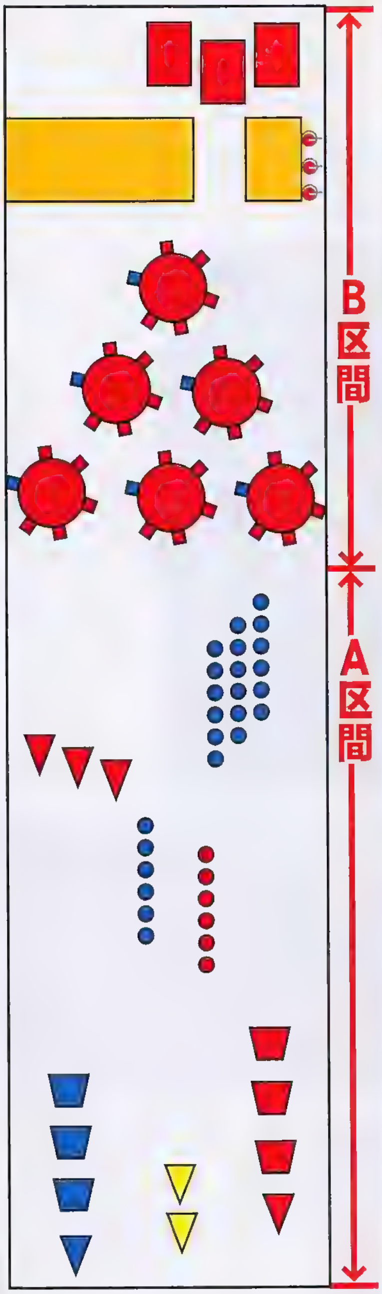
地形のあるところを越えると、大型の戦艦が出現する。こいつは本体も砲台もすべて赤の色属性となっているので、4門ある砲台を破壊してから本体を破壊するとチェーンボーナスを稼げる。ただし、この大型戦艦はかなり耐久力が高いうえに、攻撃も厳しい。さらに、黄ザコがちょろちょろ出現するため、赤のチェーンを継続するためにはこいつらを撃たないように注意しなければならないことが、この場面を難しくしている。

では、赤のチェーンを継続しつつ、大型戦艦の砲台をすべて破壊するのを目標としたパターンを見ていこう。

まず、大型戦艦が浮上してきたら、画面左側からB+Cで少し撃ち込んでおく。このとき、右側から黄ザコが来るので間違ってB+Cで撃たないように注意。

すぐに大型戦艦が弾を撃ち始めるので、ソードを使ってピンク弾を消しつつゲージをため、ハイパーソードをストックしておこう。

画面左側から2機目の黄ザ



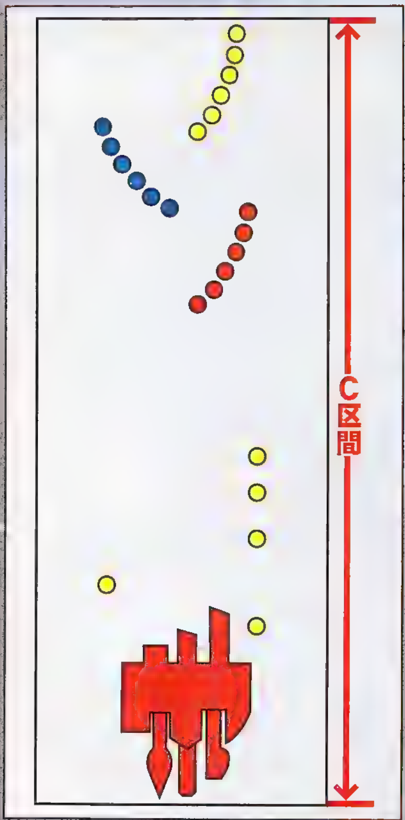

小型機（オレンジ弾バラまき）
小型機（ショートレーザー）
砲台ユニット（本体+赤砲台×5・青砲台×1）
小型機
ザコ
砲台
地形（黄土色の部分はすべて地形）

コが出現するので、こいつが画面上に逃げていくあたりでハイパーソードを使って大型戦艦にダメージを与えておこう。このハイパーソードを使うタイミングが悪いと、黄ザコを巻き込んでしまうので注意しよう。

ハイパーソードでダメージを与えたら、あとはB+CやAを使って砲台を壊していこう。マップを見てもらえば分かるが、黄ザコは2機目が左に出てから3~5機目は右側から出てくるので、画面左側からB+Cで撃ち込んでいけば、間違って黄ザコを撃ってしまうこともないだろう。

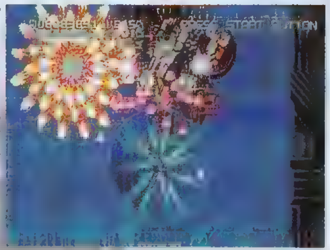
大型戦艦からの攻撃は一見派手だが、弾速が遅いので良く見れば避けるのはそんなに難しくない。本体中央の主砲から撃ってくる全方向炸裂うずまき弾（？）がやや手強いが、撃ってくるタイミングに注意して、着弾地点からなるべく遠くに逃げるようにするのがポイントだ。

大型戦艦のあとのザコは、例のごとく青ザコを1機だけ撃っておき、黄ザコにシークレットからのチェーンをかけよう。





大型戦艦が浮上してきたらB+Cで撃ち込んでおく


ピンク弾をソードで消して、ハイパーソードを準備しておく。


左の黄ザコが逃げていくころにハイパーソードで突っ込む。



主砲＝本体なので、砲台×4門を破壊してから主砲に撃ち込むようにしよう。また、砲台に接触すると死ぬので注意。




## 構造解説

ステージ2Eボスはパーツが多く、さらにワイヤーフレームで表現されていることもあって、どの部分を破壊すれば100%破壊となるのかが非常にわかりにくいボスとなっている。

ではこのボスがどのような構成になっているのかを説明しよう。

まずは、弱点となる本体部分は、ボスの周囲をまわっている小さな多面体のような物体となっている（以下コアと表記する）。

ここに撃ち込むとボスの耐久力ゲージが減っていく。パーツを破壊するまでは、このコアにはダメージを与えすぎないようにしよう。

パーツに関して、このボスの大きな特徴となっているのは、破壊できるパーツでも、ボス破壊率に関係あるものと関係ないものがあるということだ。

●破壊率に関係あるパーツ

破壊率100%を取るために破壊しなくてはならないパーツから説明していこう。

破壊率に関係あるのは、左右のアーム部分とレーザー砲台、そして扇弾砲台と、土台となっているボディの部分だ。

このなかで、左のアーム部分は、先端に3本あるツメ状のパーツも独立したパーツとなっている。ただし、このツメ状のパーツはボス破壊率には関係ない。

土台となっているボディの部分に一定のダメージを与えると、その時点ですべてのパーツが消滅し、コアのみのモードに移行する。

この場合、残っているパーツは未破壊ということになり、点も入らないし破壊率も落ちてしまうので、主要なパーツを破壊するまではなるべくボディ部分にはダメージを与えないようにすることが重要だ。

●破壊率に関係ないパーツ

ボスの周囲4カ所に浮いているガードパーツ、細長いはね状のパーツに関しては、破壊率に関係ない。

4カ所あるガードパーツは1個10万点とかなりの高得点なので、なるべく壊すようにしたい。

はね状のパーツは、左右の2本は上下に突き出すようなかたちでボディパーツにくっついているので、普段はショットが当たらない。ボスが回転しているときにショットを当てることが可能だが、効率良くダメージを与えることは難しい。

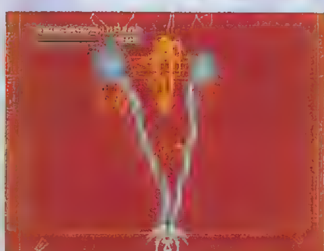
ちなみに、ときおり出現するガイドビットも、破壊率には関係ない。

## 撃破までの流れ

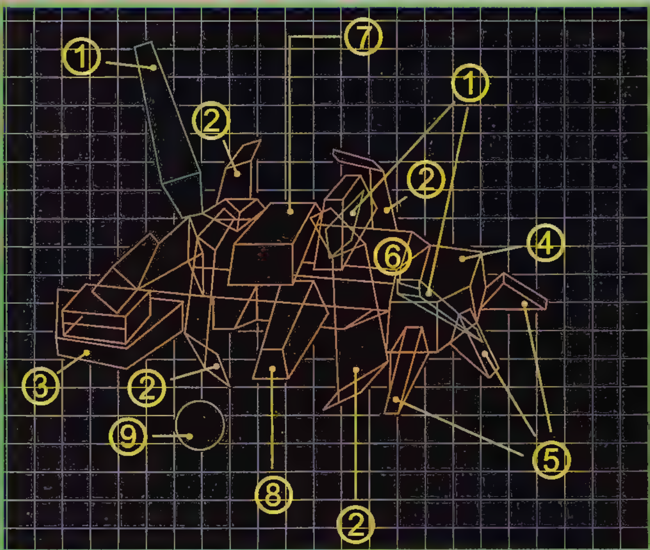
では、具体的にどのような順番でパーツを破壊しつつ、ボスを破壊するかを見ていこう。

ボス出現直後は、ボスの正面にいれば扇弾砲台から6WAY→7WAYを交互に撃ってくるので、これを避けつつA+Bで左右のアーム部分をロックして撃ち込んでいこう。

左右のアーム部分を破壊したら、今度はAでボスの中央に撃ち込み、扇弾砲台にダメージを与えよう。効率良く撃ち込めば、この直後のボス回転攻撃までに破壊できるだろ


ボスが出現したら、動かずに真正面からA+Bで撃ち込む。


左右アーム部分を破壊したらAで扇弾砲台を破壊する。




①はね②ガードパーツ③右アーム④左アーム⑤ツメ⑥ボディパーツ⑦扇弾砲台⑧レーザー砲台⑨コア

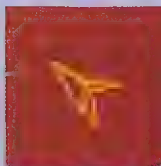



扇弾砲台はボディパーツの上がわ、レーザー砲台は下側に付いているのがミソ。ボスが回転して上下がひっくりかえるが、下側にきている砲台に対してはショットが当たらないことに注意。

## ガイドビット攻撃の対処

ボスとの戦闘中、ときおり出現するガイドビットは、放っておくと画面上にラインを張り巡らしてしまい、このライン上を移動するミサイルを発射してくる。このライン自体には当たり判定はないが、ライン上を移動してくるミサイルはなかなかやっかいだ。

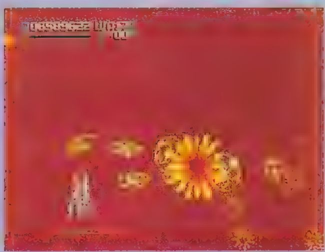
ガイドビットが出現したら、ラインを張られる前に破壊してしまおう。ガイドビットは出現後少し移動したら動きが止まるので、接近してC連打で撃ち込むと早く破壊できる。



ガイドビットは3000点。早めに撃ってしまおう。

## イガイガ弾について

ボスがコアのみになったときのイガイガ弾はショットで撃てば破壊できるが、回転攻撃時のイガイガ弾は破壊できないので注意しよう。



コアのみのときのイガイガ弾は破壊可能。1000点。

う。

●回転攻撃の避け方

扇弾砲台による攻撃が終わると、ボス本体が回転しながら画面下まで突っ込んでくる。

このモードでのボスの攻撃は2種類あり、ピンク弾を全方向にばらまく攻撃(写真A)と、ボス本体とラインでつながったイガイガ弾を振り回してくる攻撃(写真B)がある。

ピンク弾のほうは、ある程度離れた位置にいれば、弾筋に沿っているだけで問題なく避けられる。もし、ボスに接近されたりして追いつめられても、ソードを使えば問題ない。

イガイガ弾のほうの攻撃も、ボスと距離をとることが重要。

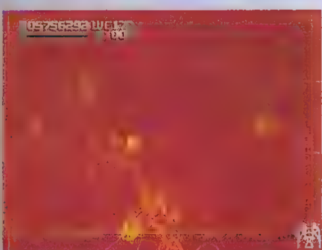
接近されてしまうとかなりやっかいだ。ボス本体は自機を追いかけてくるわけではないので、いったん距離をとってしまえば、たまに飛ばしてくるイガイガ弾に注意して避ければ大丈夫だろう。もし接近されてしまったら、イガイガ弾とボス本体の間を抜けることも、場合によっては必要だ。ボス本体とイガイガ弾を結ぶラインには当たり判定はない。

ピンク弾の場合、イガイガ弾の場合を問わず、回転攻撃の間は、攻撃を避けつつBを撃ち込んで、ガードパーツ等にダメージを与えていこう。

1回目の回転攻撃が終わり、ボスが画面上のほうに戻ったら、今度はレーザー砲台を破壊する。レーザーは、発射の前兆を見ていれば簡単にかわせるだろう。危険なのはむしろボディパーツから発射される細い誘導レーザー。ボス本体が画面上のほうにいるときは、常に警戒が必要だ。ピンク弾をばらまいてくる場合もあるが、こちらはさほど危険ではない。ハイパーソードのストックでも作っておこう。



Bで撃ち込む。やばくなったらソードを使おう。



できるだけ距離をとるようにしよう。接近されると危険だ。

レーザー砲台に対する撃ち込みは、Bを使うのがオススメ。Aや接近してC連打でもいいが、ボディパーツにダメージを与え過ぎないように注意しよう。

順調にきていれば、この時点で左右アーム部分、扇弾砲台、レーザー砲台を破壊して破壊率100%条件を達成できる。

破壊率100%条件を達成したら、ガードパーツを破壊していく。ボスが画面上のほうにいるときは、ボスに接近して、BやC連打で撃ち込んでいこう。

はねパーツ(特に左右)に関しては、あまりこだわらないほうがいいだろう。時間をかけすぎると、本体のコアもろともすべてが自爆して大損することになる。

ガードパーツ4カ所をすべて破壊したら、ボディパーツを破壊しよう。

コアのみの状態になったら、Bによる攻撃が有効。

コアが出してくるイガイガ弾は、撃つと16方向に弾を発射するので要注意。Bを連射してコアに撃ち込みつつ、ガイドビットやイガイガ弾が放出されたら、なるべく早く撃っていこう。

各パーツを破壊している段階の撃ち込みで、コアの耐久力を残り少しにしておけば、楽にトドメをさせるだろう。



ボディパーツになるべくダメージを与えないように撃ち込もう。




本体からの細長い誘導レーザーには要注意。



P.S.INFOMATION G うしてもこれだけは言っておきたい」ことなどありましたら、ゲーメストのアンケートハガキや官製ハガキにコメントを書いて、新声社ゲーメスト編集部「P.S.」係宛に送ってください。あんまり個人的なことや、露骨な中傷などは載せられないから注意！おハガキ待てます!!


THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS
夢のオールスター・バトル!『ザ・キング・オブ・ファイターズ'98』、この夏開催!!
TM
©SNK 1998
ゴージャスにいこうぜ。
NEOGEO
The Future Is Now
SNK
NEOGEOはSNKの商標です。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03（5275）6200 大阪☎06（339）0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
SNK Home Page URL. http://www.neogeo.co.jp


魂を取りもどせ。
アスラ斬魔伝
この夏新登場
SAMURAI SPIRITS 2
TM
SAMURAI SPIRITS 2
アスラ斬魔伝
©SNK 1998 HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。
HYPER NEOGEO 64



GAMEST
合併号 8.30/9.15 1998
No.232
アーケードゲーム専門誌 ゲーメスト
毎月15/30日発売
平成10年9月15日発行(毎月2回、15日、30日発行)第13巻第23号通巻232号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人■加藤 博 編集人■高橋 己代子 発行■株式会社 新声社
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 電話03-3293-9321
特別定価 560円
本体533円 送料140円




雑誌22443-9/15 ©1998 SHINSEISHA INC. Printed in Japan T1122443090567